SNSP - AMOP- EUR

INSTRUCTION BOOKLET

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

ocean

LICENSED BY

Nintendo

CE

Nintendo Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland

Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren
Conservare queste informazioni / Guarde estas informes / Bewaar daze informatie
Behåll denna information / Behold denne information / Pidä tämä tieto

NINTENDO ®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.

Original Nintendo Seal of Quality ™

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT.ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TIBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

**WARNING** : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

**ATTENTION** : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

**HINWEIS** : BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

**ATTENZIONE** : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

**ADVERTENCIA** : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

**WAARSCHUWING** : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

**OBS** : LÄS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

**ADVARSEL** : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FOR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

**VAROITUS** : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.

# CONTENTS PAGE

Password Q8SLYCR
O8S63HXH


English ..... 2

Deutsch ..... 11

Français ..... 21

Nederlands ..... 32

Español ..... 42

Italiano ..... 52

Svenska ..... 62

Suomi ..... 72


Password
ZZZPWB6Y XT*8H
ZZZPWB6YXT*8H Space
2ZJ6VVVFXXMBG Water
YZS6VOXY XXMSC Jungle
3Z16VO9F XXMBW

## THE STORY SO FAR.....

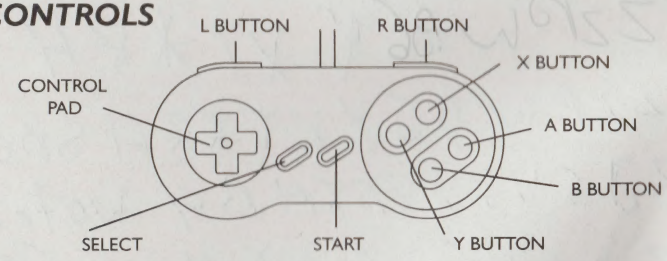
Many years ago, globe trotting was instant by stepping through a doorway - a Portal to another place. But the evil Skullmaster wanted the system for his own use and set about destroying the portal system, or at least most of it. He kept some of the portals open for his own use, to store the most powerful weapon known - a weapon powerful enough to destroy the world, or anything in it!

To protect himself, Skullmaster has hidden parts of the weapon in different sections of the world. Each part of the weapon is guarded by Skullmaster's minions.
Mighty Max and his friends have set out on an incredible journey. Their mission? To recover the weapon and save the world from the evil Skullmaster.

## GETTING STARTED

Make sure the power to your Super NES is switched off. Insert the Game Pak, then switch the power on.
If you are playing for the first time, just press the START button to start. If you wait a demonstration will run. Press START to return to the title screen.

## CONTROLS






| | |
|---|---|
| L Button | - Edge left |
| R Button | - Edge right |
| Control Pad left/right | - Move left/right |
| Control Pad down | - Crouch. When crouched, Control Pad left/right makes character crawl left/right. |
| Start Button | - Pause |
| Y Button | - Fire (If you hold down the Fire Button for a while then release it, you will release lots of ping pong balls at once.) |
| X Button | - Pick up object |
| B Button | - Jump |
| A Button | - Scroll/Look around |

## OPERATING THE MENU SCREENS

On the menu screens, pushing UP or DOWN on the Control Pad will allow you to move between the options.
Pushing LEFT or RIGHT on the Control Pad will change the current option. If the option cannot be changed press the START button to select it.

## THE TITLE SCREEN

Three options are presented: START, OPTIONS and PASSWORD. Push UP or DOWN on the Control Pad to move between the options and press START to select an option.

## START

Select this option when you are ready to play. Pushing the Control Pad LEFT or RIGHT on this option will change the game mode between Practice and Normal. The Practice Game allows you to play the game at an easier level and is ideal for beginners.

## OPTIONS

Three options are presented: NUMBER OF PLAYERS, SOUND EFFECTS AND MUSIC ON/OFF and EXIT. Pressing LEFT or RIGHT on the Control Pad will change the options, select EXIT to return to the Title Screen.

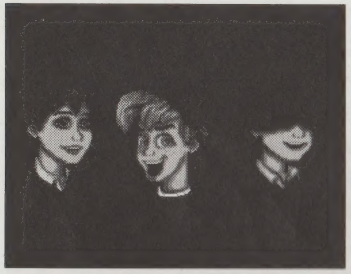
**2 Player Mode** - Both players play at the same time. The screen splits horizontally in half _ player 1 in the top window and player 2 at the bottom.

## PASSWORD

Passwords are given to the player when he reaches various points in the game. These allow the player to restart the game from this point.

To access the Password Screen from the Main Title Screen, highlight PASSWORD and press the START button. To enter your password, use LEFT, RIGHT, UP, DOWN on the Control Pad. Press either button A, B, X or Y to enter a letter on the password line. Once you have entered your correct password press START to begin play.

## MAX AND FRIENDS



**Mighty Max** - Mighty Max has been chosen by the Ancient Warriors to save the world from the evil hands of Skullmaster.

He is armed with a ping-pong ball weapon that fires balls at high speed.

**Felix & Bea** - Friends of Max, who together will help to rebuild the components of the hidden weapon. They too have a ping-pong ball weapon.

**Norman & Virgil** - Ancient warriors who act as Max's guides and protectors in the battle between good and evil. Throughout the game they will help and advise Max (and his friends) of the dangers awaiting them.

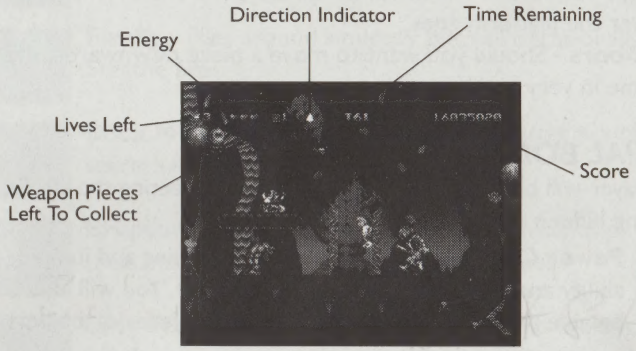


## CHOOSING A PORTAL

The adventure of Mighty Max begins outside Max's house with a choice of two portals. Pressing LEFT or RIGHT on the Control Pad will change your selected portal. Virgil will tell you all about the theme to which the portal leads you by "thought transfer".

When you are happy with the level you have chosen, press START to begin your mission.

## THE GAME SCREEN




You must complete each level by throwing all of the surrounding weapon pieces into the portals. When there are no pieces left, the 'weapon pieces remaining' sector of the status panel will show zero. You must then jump through a portal yourself and teleport to the next level.

When you are near a weapon piece the direction indicator will show a *. When you are carrying a weapon piece the direction indicator will point to the nearest portal. Max can also push weapon pieces or objects by walking into them.

## *THE MECHANISMS*

The Mechanisms are used to aid the character in getting the weapon pieces.

**See-Saws** - Placing pieces on one end of a see-saw and dropping an object on the other will flip the piece up.

**Magnets** - Well placed magnets can be switched on to attract pieces.

**Balloons** - By attaching a piece to a balloon and releasing it, the piece will float.

**Conveyor Belts** - Place the pieces onto one of these and they will travel along the belt.

**Spring Platforms** - When a piece is dropped on one of these it will bounce up in the air.

**Moving Platforms** - Place a piece on one of these and it will go wherever the platform goes.

**Trap Doors** - Should you want to move a piece downwards, this will come in very handy.

## *SPECIAL BONUSES*

Each player will be awarded bonus points for collecting the following hidden items:

**Power Cap** -This will improve your running and jumping ability and make you invincible for a while. You will also be able to jump whilst carrying weapon pieces or objects.

**Freezer** - Temporarily freezes all enemies.

**Heart** - One extra life.

**Loudhailer** - When Max picks this up, Norman appears to protect him from the enemy.

**Wishbone** - When Max picks this up, Virgil appears and offers Max a hint or tells of a secret room.

**Diamond** - Extremely rare. If you manage to collect this, you will be awarded lots of bonus points.

**Level Warp** - When collected, the level you are on is automatically completed.

## *THE INHABITANTS OF THE LEVELS*

## VOLCANO

Enemies

**Firebug** - A small creature that spits out fireballs in all directions.

**Firefly** - Flies around aimlessly but will occasionally breathe fire.

**Rock Monster** - Wanders around aimlessly, but has a secret weapon.

**Eruptor** - Will try to get near you and when they do their heads explode, throwing out shrapnel.

**Lost Penguin** - These will wander around looking for a way home.

**Volcan** - Passive. A small creature with pointy ears that roams around aimlessly.

## SPACE STATION

Enemies

**Cadets** - Wander about aimlessly wearing little helmets.

**Rookie** - Tries to run into you, draining your energy.

**Climber** - Homes in on your position if you get close.

**Trooper** - If you get too close he will turn and fire a lazer gun at you.

**Shirker** - Wanders about aimlessly.

**Alien** - When you get near he will start shaking the ground you are on.

## INCA

Enemies

**Sandmen** - When you get close they will try to hypnotise you and draw you in.

**Scorpion** - Roam around aimlessly but will fire an occasional "sting".

**Mummies** - Home in on your position if they sense you are around.

**Snakes** - Roam around getting in the way.

**Baby Vulture** - Fly around aimlessly. They emerge from eggs in nests.



## WATER

Enemies

**Turtle** - Walk about on dry land slowly but speed up and swim in the water.

**Seahorse** - Passive out of the water but spits deadly bolts when in the water.

**Shark** - Completely harmless out of water but very dangerous when in water.

**Blowfish** - Be careful of bubbles blown by these cute-looking fish.

**Flying Fish** - They leap out of the water, fly around for a bit, and drop back in!

## JUNGLE

**Natives** - Fire high speed darts.

**Chief** - Will reverse your controls.

**Bats** - Hang upside down near the trees and home in on you if you get near.

**Killer Parrot** - Flies around aimlessly, but occasionally goes into a "dive bomb".

**Tree Furtler** - Small creatures that jump from tree to tree.

**Tazmanian Devil** - A hungry beast, which will try to bump into you.

Sony Electronic Publishing warrants to the original purchaser of this Sony Electronic Publishing product, for a period of ninety (90) days from the date of purchase, that this Game Pak is free from defects in material and workmanship and agrees, within such period and at its option, to either repair or replace it free of charge. Send product postage paid, together with dated proof of purchase, to the address shown below. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in this Sony Electronic Publishing product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect.

THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING ON OR OBLIGATE SONY ELECTRONIC PUBLISHING. ANY IMPLIED WARRANTIES APPLICABLE TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD SPECIFIED ABOVE. SUBJECT TO THE FOREGOING, THIS SONY ELECTRONIC PUBLISHING PRODUCT IS SOLD "AS IS", WITHOUT EXPRESS OR IMPLIED WARRANTY OF ANY KIND, AND SONY ELECTRONIC PUBLISHING IS NOT LIABLE FOR ANY LOSSES OR DAMAGES OF ANY KIND RESULTING FROM THE USE OF THIS PRODUCT. IN NO EVENT WILL SONY ELECTRONIC PUBLISHING BE LIABLE FOR INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS SOFTWARE PRODUCT.

Some countries do not allow limitations as to how long a warranty may last and/or exclusion or limitations of consequential damages, so the above limitations and/or exclusions of liability may not apply to you. The above warranty gives you specific legal right, and you may also have other rights which vary from country to country.

UK
Columbia Tristar Home Video UK
Fourth Floor
Horatio House
77-85 Fulham Palace Road
London W6 8JA

IRELAND
Columbia Tristar Home Video
Marshalsea Court
20/23 Merchants Quay
Dublin 8

AUSTRALIA
Sony Music Australia Limited
11-19 Hargrave Street
East Sydney, NSW 2010



## *WAS BISHER GESCHAH .....*

Vor vielen Jahren ging Globetrotten schnell - einfach indem man durch einen Eingang ging - das Tor zu einem anderen Ort. Aber der gemeine Skullmaster wollte das System nur zu seinem persönlichen Nutzen besitzen, und er begann, das System der Tore zu zerstören, oder zumindest dessen größten Teil. Einige Tore ließ er zur eigenen Benutzung offen, um seine mächtigste Waffe zu lagern - eine so mächtige Waffe, daß man mit ihr die gesamte Welt oder irgendetwas anderes zerstören konnte.

Zum eigenen Schutz versteckte der Skullmaster Teile der Waffe an verschiedenen Plätzen der Welt. Jedes Teil wird von den Günstlingen des Skullmasters bewacht.

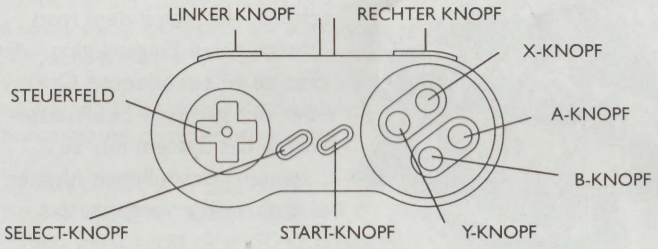
Mighty Max und seine Freunde haben sich auf eine unglaubliche Reise begeben. Ihre Aufgabe? Sie sollen die Waffe in ihren Besitz bringen und damit die Welt vor dem gemeinen Skullmaster retten.

## *STARTEN DES SPIELS*

Überzeuge Dich, daß Dein Super NES ausgeschaltet ist. Lege das Game Pak ein, und schalte das Gerät ein.

Wenn Du das Spiel zum ersten Mal spielst, drücke nur den START-Knopf, um zu beginnen. Wenn Du wartest, bekommst Du eine Demo. Drücke erneut START, um auf den Titelbildschirm zurückzukehren.

## STEUERUNGEN




| | |
|---|---|
| L-Knopf | - Langsam nach links bewegen |
| R-Knopf | - Langsam nach rechts bewegen |
| Steuerfeld links/rechts | - Nach links/rechts bewegen |
| Steuerfeld nach unten | - Kauern. Wenn die Links-/Rechts-Tasten auf dem Steuerfeld gedrückt werden, während die Figur kauert, dann kriecht diese nach links/rechts. |
| Start-Knopf | - Pause |
| Y-Knopf | - Feuern. Wenn Du den Feuerknopf eine Weile gedrückt hältst und ihn dann losläßt, gehen viele Ping-Pong-Bälle gleichzeitig los. |
| X-Knopf | - Einen Gegenstand aufheben |
| B-Knopf | - Springen |
| A-Knopf | - Bild rollen/sich umschauen |

## BEDIENUNG DER MENÜBILDSCHIRME

Wenn Du die OBEN- oder UNTEN-Taste des Steuerfelds drückst, kannst Du Dich auf den Menübildschirmen zwischen den Optionen hin- und herbewegen.

Wenn Du die LINKS- oder RECHTS-Taste des Steuerfelds drückst, kannst Du die aktuelle Option ändern. Wenn die Option nicht geändert werden kann, drücke den START-Knopf, um die Option auszuwählen.



## DER TITELBILDSCHIRM

Es werden drei Optionen angeboten: START, OPTIONEN und PASSWORT. Drücke die OBEN- oder UNTEN-Taste des Steuerfelds, um Dich zwischen den Optionen hin- und herzubewegen, und drücke die START-Taste, um eine Option auszuwählen.

## START

Wähle diese Option, wenn Du bereit bist zu spielen. Durch Drücken der LINKS- oder RECHTS-Tasten des Steuerfeldes schaltest Du zwischen dem Spielmodus 'Üben' und 'Normal' hin und her. Der Übungsmodus erlaubt Dir, das Spiel auf einem einfacheren Niveau zu spielen, und ist daher ideal für Anfänger.

## OPTIONEN

Es werden drei Optionen angeboten: ZAHL DER SPIELER, SOUNDEFFEKTE UND MUSIK AN/AUS und EXIT. Durch Drücken der LINKS- oder RECHTS-Tasten des Steuerfeldes wird die Einstellung der Optionen geändert; durch Auswahl von EXIT gelangt man wieder zum Titelbildschirm.

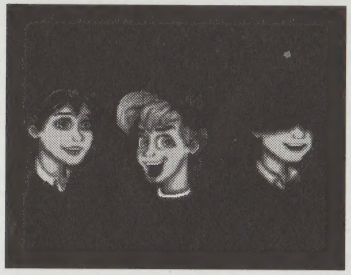
**2-Spielermodus** - Beide Spieler spielen zur selben Zeit. Der Bildschirm wird waagerecht geteilt - Spieler 1 spielt im oberen Fenster, Spieler 2 im unteren Fenster.

## PASSWORT

Der Spieler erhält Paßwörter, wenn er verschiedene Punkte während des Spiels erreicht. Diese ermöglichen es dem Spieler, das Spiel von diesem Punkt an wieder zu starten.
Um den Paßwort-Bildschirm vom Haupttitelbildschirm aus zu

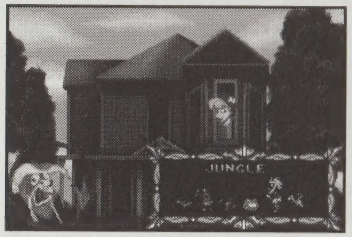
erreichen, die Option PASSWORT markieren und den START-Knopf drücken. Um das Paßwort einzugeben, benutze die LINKS-, RECHTS-, OBEN-, UNTEN-Tasten auf dem Steuerfeld. Drücke entweder den A-, B-, X- oder Y-Knopf, um ein Wort in der Paßwortzeile einzugeben. Wenn Du das richtige Paßwort eingegeben hast, drücke START, um zu beginnen.

## MAX UND SEINE FREUNDE



**Mighty Max** - Mighty Max wurde von den alten Kriegern auserwählt, um die Welt aus den Händen des gemeinen Skullmaster zu retten. Er ist mit einer Ping-Pong-Waffe ausgerüstet, die Bälle mit hoher Geschwindigkeit verschießt.
**Felix & Bea** - Sie sind die Freunde von Max und werden ihm helfen, die Teile der versteckten Waffe wieder zusammenzubauen. Auch sie sind mit einer Ping-Pong-Waffe ausgestattet.
**Norman & Virgil** - Sie sind alte Krieger, die als Führer und Beschützer von Max in der Schlacht zwischen Gut und Böse agieren. Während des gesamten Spiels helfen sie Max (und seinen Freunden) und informieren sie über die Gefahren, die vor ihnen liegen.

## WAHL EINES TORES

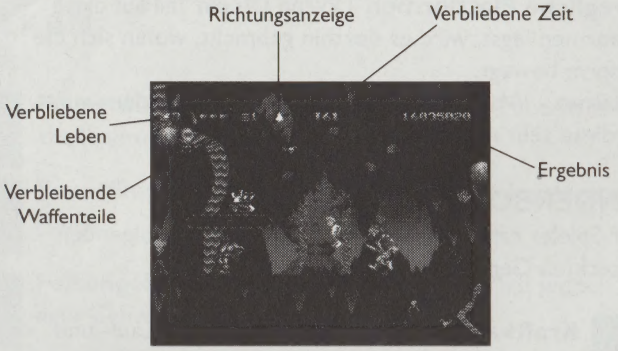



Das Abenteuer von Mighty Max beginnt außerhalb seines Hauses mit der Wahl zwischen zwei Toren. Durch Drücken der LINKS- oder RECHTS-Tasten des Steuerfeldes änderst Du die Wahl des Tores. Virgil wird Dir alles darüber erzählen, wohin



Dich das Tor durch "Gedankenübertragung" führt.
Wenn Du mit dem gewählten Level zufrieden bist, drücke START, um mit Deinem Auftrag zu beginnen.

## DER SPIELBILDSCHIRM




Du mußt jedes Level beenden, indem Du alle Teile der Waffe um Dich herum in die Tore wirfst. Wenn keine Teile mehr übrig sind, zeigt die Anzeige "verbleibende Waffenteile" auf dem Statusfeld Null an.
Wenn Du Dich in der Nähe eines Waffenteils befindest, zeigt die Richtungsanzeige ein * an. Wenn Du ein Waffenteil trägst, zeigt die Richtungsanzeige zum nächstgelegenen Tor.
Max kann Waffenteile oder Gegenstände auch verschieben, indem er in sie hineinläuft.

## DIE MECHANISCHEN HILFEN

Die mechanischen Hilfen werden benutzt, um an die Waffenteile heranzukommen.
**Wippen** - Wenn man auf eine Seite einer Wippe Teile legt und auf die andere Seite einen Gegenstand fallen läßt, werden die Teile in die Luft geworfen.
**Magnete** - Klug plazierte Magnete können angeschaltet werden, um Teile anzuziehen.
**Ballons** - Wenn man ein Teil an einem Ballon befestigt und

diesen losläßt, dann treibt es davon.
**Förderbänder** - Wenn Du Teile auf die Förderbänder legst, werden diese auf den Bändern weiterbefördert.
**Federplattformen** - Wenn ein Teil auf eine solche Plattform geworfen wird, springt es in die Luft.
**Bewegliche Plattformen** - Wenn Du ein Teil auf diese Plattformen legst, wird es dorthin gebracht, wohin sich die Plattform bewegt.
**Falltüren** - Wenn Du ein Teil nach unten befördern willst, dann sind diese sehr nützlich.

## *SONDERBONUSSE*

Jeder Spieler erhält Bonuspunkte, wenn er die folgenden versteckten Gegenstände sammelt:

**Kraftkappe** - Diese verbessert Deine Lauf- und Sprungfähigkeit, und macht Dich für eine Weile unbesiegbar. Du bist außerdem in der Lage zu springen, während Du Waffenteile oder Gegenstände trägst.

**Gefrierschrank** - Friert alle Gegner zeitweise ein.

**Herz** - Ein zusätzliches Leben.

**Flüstertüte** - Wenn Max diese aufhebt, erscheint Norman und beschützt ihn vor dem Feind.

**Gabelbein** - Wenn Max dieses aufhebt, erscheint Virgil und gibt ihm einen Hinweis oder zeigt ihm einen geheimen Raum.

**Diamant** - Äußerst selten. Wenn Du es schaffst einen solchen zu sammeln, erhältst Du 1 Million Punkte!

**Levelbeschleuniger** - Wenn Du diesen sammelst, wird das Level automatisch abgeschlossen.

## *DIE BEWOHNER DER LEVELS*

### VULKAN

Feinde

**Feuerteufel** - Ein kleines Lebewesen, das Feuerbälle in alle Richtungen spuckt.

**Feuerfliege** - Fliegt ziellos umher, aber speit gelegentlich Feuer.

**Felsungeheuer** - Wandert ziellos umher, hat jedoch eine Geheimwaffe.

**Explodierer** - Versucht, in Deine Nähe zu kommen; wenn ihm dies gelingt, explodiert sein Kopf und verschießt Schrapnell.

**Verlaufener Pinguin** - Diese wandern umher und suchen nach dem Heimweg.

**Vulkan** - Passiv. Ein kleines Lebewesen, mit spitzen Ohren, das ziellos umherstreift.

### WELTRAUMSTATION

Feinde

**Kadetten** - Wandern ziellos umher und tragen kleine Helme.

**Steinwerfer** - Versucht, in Dich hineinzurennen und Dir Energie zu entziehen.

**Kletterer** - Kommt auf Dich zu, wenn Du zu nahe kommst.

**Soldat** - Wenn Du zu nahe kommst, dreht er sich um und schießt mit einem Lasergewehr auf Dich.

**Drückeberger** - Wandert ziellos umher.

**Alien** - Wenn Du zu nahe kommst, beginnt wodurch der Boden bebt, auf dem Du stehst.

## INKA

Feinde

**Sandmänner** - Wenn Du Ihnen nahe kommst, versuchen sie, Dich zu hypnotisieren und anzuziehen.

**Skorpion** - Streift ziellos umher und verschießt manchmal einen "Stachel".

**Mumien** - Kommen auf Dich zu, wenn sie spüren, daß Du in der Nähe bist.

**Schlangen** - Streifen umher und stellen sich in den Weg.

**Babygeier** - Fliegen ziellos umher. Sie schlüpfen aus in Nestern liegenden Eiern.

## WASSER

Feinde

**Schildkröten** - Bewegen sich langsam auf dem Land, aber schwimmen und sind schneller im Wasser.

**Seepferd** - Sind außerhalb des Wassers passiv, aber verschießen tödliche Pfeile im Wasser.

**Hai** - Außerhalb des Wassers vollkommen harmlos, aber im Wasser sehr gefährlich.

**Blasfisch** - Hüte Dich vor Blasen, die von diesen niedlich aussehenden Fischchen gemacht werden.

**Fliegender Fisch** - Sie springen aus dem Wasser, fliegen etwas umher und fallen dann wieder zurück!

## DSCHUNGEL

**Eingeborene** - Sie verschießen schnelle Pfeile.

**Häuptling** - Er verdreht Dir Deine Steuerungen.

**Fledermäuse** - Hängen mit dem Kopf nach unten an Bäumen und kommen auf Dich zu, wenn Du Dich in der Nähe befindest.

**Killerpapagei** - Fliegt ziellos umher, aber wird manchmal zu eine "Sturzbombe".

**Baumspringer** - Kleine Wesen, die von Baum zu Baum springen.

**Tasmanischer Teufel** - Ein hungriges Ungeheuer, das versucht, in Dich hineinzurennen.

Sony Electronic Publishing garantiert dem ursprünglichen Käufer dieses Sony Electronic Publishing-Produktes für einen Zeitraum von neunzig (90) Tagen ab Kaufdatum, daß dieses Game Pak frei von Material- und Verarbeitungsfehlern ist. Sollte dennoch innerhalb der 90 Tage ein Defekt dieser Art auftreten, ersetzt oder repariert Sony Electronic Publishing das Game Pak kostenlos. Dazu senden Sie das Produkt und einen datierten Kaufnachweis bitte ausreichend frankiert an die unten angegebene Adresse. Diese Garantie gilt nicht für und erlischt im Fall von unsachgemäßer Handhabung, Vernachlässigung oder mutwilliger Beschädigung dieses Sony Electronic Publishing-Produktes.

DIESE GARANTIE GILT ANSTELLE JEGLICHER ANDERER GARANTIEN, UND KEINERLEI ANDERE ERKLÄRUNGEN ODER FORDERUNGEN BELIEBIGER ART SIND FÜR SONY ELECTRONIC PUBLISHING BINDEND ODER VERPFLICHTEND. JEGLICHE AUF DIESES SOFTWAREPRODUKT ANWENDBARE IMPLIZIERTE GARANTIE, EINSCHLIESSLICH DERER ZU HANDELSÜBLICHER QUALITÄT UND EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK, IST AUF DIE OBEN GENANNTEN FRIST VON NEUNZIG (90) TAGEN BEGRENZT. IN ANBETRACHT DESSEN WIRD DIESES SONY ELECTRONIC PUBLISHING-PRODUKT "IM GEGENWÄRTIGEN ZUSTAND" VERKAUFT, OHNE JEDWEDE AUSDRÜCKLICHE ODER INDIREKTE GARANTIE, UND SONY ELECTRONIC PUBLISHING ÜBERNIMMT IN KEINER WEISE HAFTUNG FÜR VERLUSTE ODER SCHÄDEN, DIE AUS DER BENUTZUNG DIESES PRODUKTS HERVORGEGANGEN SIND. IN KEINEM FALL HAFTET SONY ELECTRONIC PUBLISHING FÜR INDIREKTE ODER FOLGESCHÄDEN, DIE AUS BESITZ, BENUTZUNG ODER VERSAGEN DIESES SOFTWAREPRODUKTES ENTSTEHEN.

Einige Staaten ver bieten den Ausschluß und/oder die Begrenzung von zufälligen oder Folgeschäden und/oder die zeitliche Begrenzung der Garantie. Es ist daher möglich, daß die oben aufgeführten Einschränkungen und/oder Ausschlüsse nicht auf Sie zutreffen. Mit dieser Garantie erhalten Sie bestimmte gesetzliche Rechte. Ihre zusätzlichen landesüblichen Rechte werden davon nicht beeinträchtigt.

GERMANY
Sony Electronic Publishing
Zeil 13
60313 Frankfurt
Germany

AUSTRIA
Sony Music Entertainment GmBH
Erlachgasse 134-140
A-1101 Vienna

f.d. SCHWEISS s.S. 31



## *TOUT A COMMENCE.....*

il y a de nombreuses années, quand il suffisait aux globe-trotters de passer par Portail pour se retrouver instantanément dans un autre monde. Mais le diabolique Skullmaster, qui voulait utiliser le système à ses propres fins, décida de détruire le système des portails ou du moins, d'en détruire la plus grande partie. Il garda quelques portails ouverts pour lui-même, pour cacher l'arme la plus puissante qui ait jamais existé - une arme suffisamment puissante pour détruire le monde, ou tout ce qu'il contient!

Pour se protéger, Skullmaster a caché les diverses parties de l'arme dans plusieurs sections du monde. Chaque partie de l'arme est protégée par les larbins de Skullmaster.

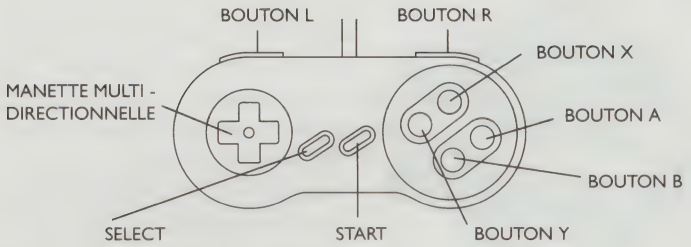
Mighty Max et ses amis se sont lancés dans un voyage incroyable. Leur mission? Récupérer l'arme et sauver le monde de l'emprise du terrible Skullmaster.

## *POUR COMMENCER*

Vérifiez que votre Super NES est bien éteint. Insérez le Game Pak et mettez votre appareil en marche.

Si vous jouez pour la première fois, appuyez tout simplement sur le bouton START pour commencer. Si vous attendez un peu, vous verrez une démonstration. Appuyez sur START pour retourner à l'écran titre.

## COMMANDES




Bouton L - pour vous glisser à gauche
Bouton R - pour vous glisser à droite
Manette multidirectionnelle à gauche/droite
- pour aller à gauche/droite
Manette multidirectionnelle vers le bas
- pour vous accroupir. Une fois accroupi, le mouvement de la manette multidirectionnelle sur la gauche/droite fait ramper le personnage sur la gauche/droite
Bouton Start - Pause
Bouton Y - Tir (En maintenant le bouton de tir enfoncé pendant un moment puis en le relâchant, vous lancerez des tas de balles de ping pong en même temps.)
Bouton X - pour ramasser un objet
Bouton B - pour sauter
Bouton A - pour faire défiler l'écran/regarder autour de vous

## POUR UTILISER LES ECRANS DE MENUS

Aux écrans de menus, vous passez d'une option à l'autre en appuyant sur HAUT ou BAS sur votre manette multidirectionnelle.
Si vous appuyez sur GAUCHE ou DROITE sur la manette



multidirectionnelle, vous changerez l'option actuelle. Si l'option ne peut pas être changée, appuyez sur le bouton START pour la sélectionner.

## L'ECRAN TITRE

Trois options sont présentées: START, OPTIONS et PASSWORD (Mot de Passe). Appuyez sur HAUT et BAS sur la manette multidirectionnelle pour passer d'une option à l'autre et appuyez sur START pour sélectionner une option.

## START

Sélectionnez cette option quand vous serez prêt à jouer.
En appuyant sur GAUCHE ou DROITE sur la manette multidirectionnelle vous pourrez choisir entre le mode Practice (entraînement) et Normal. Le mode 'Practice' vous permet de jouer à un niveau facile et est idéal pour les débutants.

## OPTIONS

Trois options sont présentées: NUMBER OF PLAYERS (NOMBRE DE JOUEURS), SOUND EFFECTS AND MUSIC ON/OFF (EFFETS SONORES ET MUSIQUE) et EXIT (SORTIE).
En appuyant sur GAUCHE ou DROITE sur la manette multidirectionnelle vous passerez d'une option à l'autre.
Sélectionnez EXIT pour retourner à l'écran titre.

**Mode 2 joueurs** - Les deux joueurs jouent en même temps. L'écran est divisé en deux horizontalement. Le joueur 1 a la partie supérieure et le joueur 2, la partie inférieure.

## PASSWORD (MOT DE PASSE)

Des mots de passe sont donnés au joueur à diverses étapes du jeu. Ils lui permettent de reprendre la partie à partir du point où

le mot de passe a été donné.
Pour accéder à l'écran Password à partir de l'écran titre principal, mettez PASSWORD en surbrillance et appuyez sur le bouton START.
Pour introduire votre mot de passe, utilisez GAUCHE, DROITE, HAUT et BAS sur la manette multidirectionnelle.
Appuyez sur le bouton A, B, X ou Y pour introduire une lettre sur la ligne du mot de passe.
Une fois que vous aurez introduit le mot de passe correct, appuyez sur START pour commencer à jouer.

## *MAX ET SES AMIS*

**Mighty Max** - Mighty Max a été choisi par les Anciens Guerriers pour sauver le monde des griffes de Skullmaster. Il est équipé d'une arme qui lance des balles de ping-pong à une très grande vitesse.
**Felix & Bea** - Des amis de Max qui, ensemble, l'aideront à réassembler les pièces de l'arme cachée. Ils ont aussi des armes à balles de ping-pong.
**Norman & Virgil** - Des Anciens Guerriers qui servent de guides et de protecteurs à Max dans le combat entre le bien et le mal. Pendant toute la partie ils aident Max (et ses amis) et les préviennent des dangers qui les attendent.

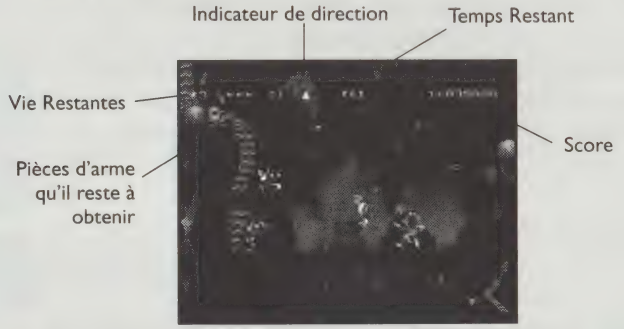
## *POUR CHOISIR UN PORTAIL*

L'aventure de Mighty Max commence à l'extérieur de la maison de Max avec un choix de deux portails. En appuyant sur GAUCHE ou DROITE sur la manette multidirectionnelle vous changerez de portail.



Virgil vous dira tout sur le thème auquel le portail vous mènera par "transfert de pensée".
Quand vous serez satisfait du niveau que vous avez choisi, appuyez sur START pour commencer votre mission.

## *L'ECRAN DE JEU*




Vous devez compléter chaque niveau en lançant toutes les pièces de l'arme autour de vous dans les portails. Quand il ne restera plus de pièces, le secteur 'weapon pieces remaining' (pièces d'arme restantes) du panneau de position indiquera zéro. Vous devrez alors sauter au travers d'un portail et vous téléporter au niveau suivant.
Quand vous serez près d'une pièce d'arme, l'indicateur de direction montrera un *. Quand vous portez une pièce d'arme, l'indicateur de direction pointe vers le portail le plus proche. Max peut aussi pousser des pièces d'arme ou des objets en leur rentrant dedans.

## *LES MECANISMES*

Les Mécanismes sont utilisés pour aider le personnage à obtenir les pièces d'arme.
**Bascule** - en mettant des pièces à un bout de la bascule et en faisant tomber un objet à l'autre bout, vous ferez sauter la pièce en l'air.

**Aimants** - des aimants bien placés peuvent être mis en marche pour attirer des pièces.
**Ballons** - en attachant une pièce à un ballon et en relâchant ce dernier, la pièce flottera.
**Tapis roulant** - posez les pièces dessus et elles se mettront à voyager sur les tapis.
**Plates-formes à ressort** - quand une pièce est lâchée sur l'une d'elles, elle rebondit dans les airs.
**Plates-formes mobiles** - posez une pièce sur l'une d'elles et elle ira partout où la plate-forme ira.
**Trappes** - si vous voulez faire descendre une pièce, elles seront très utiles.

## *BONUS SPECIAUX*

Chaque joueur recevra des points bonus quand il obtiendra les éléments cachés suivants:

**Super casquette** - elle vous permet de sauter et de courir avec beaucoup plus de puissance et vous rend invincible pendant un moment. Vous pourrez aussi sauter tout en portant des pièces d'arme ou des objets.

**Freezer** - gèle provisoirement tous les ennemis.

**Coeur** - une vie supplémentaire.

**Mégaphone** - quand Max le ramasse, Norman apparaît pour le protéger contre l'ennemi.

**Fourchette** - quand max la ramasse, Virgil apparaît et lui donne un conseil ou lui parle d'une pièce secrète.

**Diamant** - extrêmement rare. Si vous arrivez à en obtenir un, vous recevrez 1 million de points!

**Hyper Niveau** - quand vous en obtenez un, le niveau auquel vous vous trouvez est automatiquement complété.

## *LES HABITANTS DES NIVEAUX*

## VOLCAN

Ennemis

**Firebug** - une petite créature qui crache des boules de feu dans toutes les directions.

**Luciole** - vole dans tous les sens mais souffle parfois du feu.

**Rock Monster** - se promène dans tous les sens, sans but, mais a une arme secrète.

**Eruptor** - essaieront de s'approcher de vous et s'ils y arrivent, leurs têtes exploseront, crachant des éclats d'obus.

**Pingouin Perdu** - Ils vont dans tous les sens, essayant de retrouver leur chemin.

**Volcan** - Passif. Une petite créature aux oreilles pointues qui se promène dans tous les sens, sans but.

## STATION SPATIALE

Ennemis

**Cadets** - se promènent dans tous les sens, sans but. Portent des petits casques.

**Rookie** - Essaye de vous rentrer dedans, épuisant votre énergie.

**Grimpeur** - se dirige vers votre position si vous vous approchez trop.

**Trooper** - si vous vous approchez trop, il se retourne et vous tire dessus avec un fusil laser.

**Tire-au-flanc** - se promène dans tous les sens, sans but.

**Alien** - quand vous vous approchez, il commence faisant trembler le sol sur lequel vous vous trouvez.

## INCA

Ennemis

**Marchands de sable** - quand vous vous approchez, ils essaient de vous hypnotiser et de vous attirer vers eux.

**Scorpion** - se promène dans tous les sens, sans but, mais pique de temps en temps.

**Momies** - se dirigent vers votre position si elles sentent votre présence.

**Serpents** - se promènent dans tous les sens et vous bloquent le passage.

**Bébé vautour** - vole dans tous les sens, sans but. Emerge d'oeufs dans des nids.

## EAU

Ennemis

**Tortue** - se promène lentement sur les terrains secs mais accélère et nage dans l'eau.

**Hippocampe** - passif hors de l'eau mais crache des balles mortelles quand il est dans l'eau.

**Requin** - complètement inoffensif hors de l'eau mais dangereux quand il est dans l'eau.

**Poisson souffleur** - Faites attention aux bulles soufflées par ces jolis poissons.

**Poisson volant** - ils font des bonds hors de l'eau, volent pendant un petit instant et replongent!

## JUNGLE

**Autochtones** - tirent des fléchettes à grande vitesse.

**Chef** - Il inversera vos commandes.

**Chauves-souris** - se pendent la tête en bas à côté des arbres et se dirigent sur vous si vous vous approchez d'elles.

**Perroquet tueur** - vole dans tous les sens, sans but mais fait de temps en temps un "piqué bombe".

**Saute-arbres** - petites créatures qui sautent d'arbre en arbre.

**Diable de Tasmanie** - Une bête affamée qui essaiera de tomber sur vous.

## AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMEDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

* Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
* Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
* Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
* Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
* En cours d'utilisation, faites des pauses de 10 à 15 minutes toutes les heures.



Sony Electronic Publishing garantit à l'acheteur initial de ce produit Sony Electronic Publishing, pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat, que cette cartouche de jeu est exempte de tout défaut de matière première ou de vice de fabrication, et accepte, pendant cette période, de la réparer ou la remplacer (à sa discrétion) gratuitement. Envoyez le produit, port payé, accompagné d'une preuve de la date d'achat, à l'adresse indiquée ci-dessous. Cette garantie ne s'appliquera pas et sera invalide au cas où le défaut de ce produit Sony Electronic Publishing résulterait d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un mauvais traitement ou d'un manque de soins.

CETTE GARANTIE EXCLUT TOUTE AUTRE GARANTIE ET AUCUNE DEMANDE OU RECLAMATION DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT NE LIERA OU N'ENGAGERA SONY ELECTRONIC PUBLISHING. LES GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES A CE PRODUIT LOGICIEL, Y COMPRIS LES GARANTIES DE QUALITE MARCHANDE ET D'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITEES A UNE PERIODE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS, COMME EXPLIQUE CI-DESSUS. SOUS RESERVE DE CE QUI PRECEDE, CE PRODUIT SONY ELECTRONIC PUBLISHING EST VENDU "TEL QUEL", SANS AUCUNE GARANTIE EXPRESSE OU IMPLICITE, ET SONY ELECTRONIC PUBLISHING NE SERA PAS TENU RESPONSABLE DES PERTES OU DOMMAGES DE QUELQUE SORTE QUE CE SOIT, RESULTANT DE L'UTILISATION DE CE PRODUIT. EN AUCUN CAS, SONY ELECTRONIC PUBLISHING NE SERA TENU RESPONSABLE DE DOMMAGES ACCESSOIRES OU INDIRECTS DECOULANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT LOGICIEL.

Certains pays n'acceptent pas les limitations de durée de garantie implicite et/ou les exclusions ou les limitations des dommages accessoires; il est donc possible que les limitations et/ou les exclusions de responsabilité ci-dessus ne vous concernent pas. La garantie ci-dessus vous donne des droits légaux spécifiques, mais vous pouvez également avoir d'autres droits qui varient d'un pays à l'autre.

FRANCE
Sony Electronic Publishing
131, Avenue de Wagram
75838 Paris Cedex 17
France

SWITZERLAND
Sony Music Entertainment AG
Oberneuhofstrasse 6
CH-6340 Baar
Switzerland

## HET VERHAAL TOT NU TOE.....

Jaren geleden kon je onmiddellijk over de hele wereld reizen door een deur door te gaan - een portaal naar een andere plaats. Maar de kwaadaardige Skullmaster wilde dit systeem helemaal voor zichzelf hebben en was er op uit om het portaalsysteem te vernietigen, of het grootste deel daarvan tenminste. Hij hield sommige van de portalen open voor zijn eigen gebruik, om het krachtigste wapen ter wereld op te slaan, een wapen dat krachtig genoeg was om de wereld en alles wat zich daarin bevond te vernietigen!

Om zichzelf te beschermen, heeft Skullmaster onderdelen van het wapen in verschillende delen van de wereld verborgen. Elk onderdeel van het wapen wordt door volgelingen van Skullmaster bewaakt.

Mighty Max is met een aantal zijn vrienden aan een ongelooflijke reis begonnen. Hun missie? Het vinden van het wapen en de wereld van de kwaadaardige Skullmaster te verlossen.

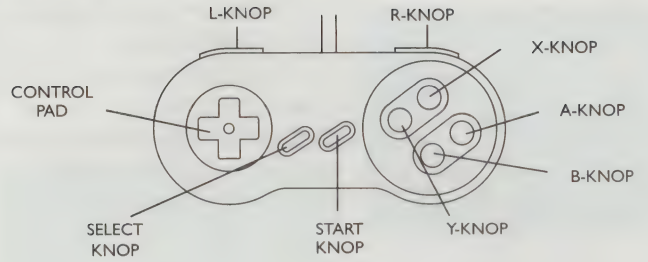
## DE START

Zorg ervoor dat je Super NES uit staat. Stop de spelcassette er in en zet hem aan.

Als je voor de eerste maal speelt, druk je gewoon op START om te beginnen. Als je wacht komt er een demonstratie op het scherm. Druk op START om op het titelscherm terug te komen.



## BEDIENING




| | |
|---|---|
| L-toets | - Langzaam naar links |
| R-toets | - Langzaam naar rechts |
| Control Pad links/rechts | - Ga naar links/rechts |
| Control Pad omlaag | - Hurken. Als je in hurkende houding de richtingtoetss op links of rechts drukt, krijpt je mannetje naar links of rechts. |
| Start-toets | - Pauze |
| Y-toets | - Vuur (Als je de vuurtoets een tijdje ingedrukt houdt en hem dan los laat, schiet je een heleboel pingpongballen tegelijk.) |
| X-toets | - Pak object op |
| B-toets | - Springen |
| A | - In gegevens zoeken/rondkijken |

## BEDIENING VAN DE MENUSCHERMEN

Door op de menuschermen de Control Pad OMHOOG of OMLAAG te drukken, kun je van de ene optie op de andere overgaan.

Door de Control Pad op LINKS of RECHTS te drukken, wordt de benadrukte optie veranderd. Als de optie niet veranderd kan worden, druk je op de START-toets om deze te selecteren.

## HET TITELSCHERM

Er worden drie opties gegeven: START, OPTIONS en PASSWORD. Druk de Control Pad OMHOOG of OMLAAG om van de ene optie op de andere over te gaan en druk dan op START om een optie te selecteren.

## START

Kies deze optie als je met het spel wilt beginnen. Door de Control Pad in deze optie op LINKS of RECHTS te drukken, verander je de moeilijkheidsgraad van Practice (oefenen) in Normal (normaal). Practice is ideaal voor beginners.

## OPTIES

Er worden drie opties gegeven: NUMBER OF PLAYERS (aantal spelers), SOUNDEFFECTS AND MUSIC ON/OFF (geluidseffecten en muziek aan of uit) en EXIT (verlaten). Door de Control Pad op LINKS of RECHTS te drukken, worden de opties veranderd. Kies EXIT om naar het titelscherm terug te keren.

**Met 2 spelers** - Beide spelers spelen tegelijkertijd. Het scherm wordt in tweeën gesplitst, de bovenste helft voor speler 1 en de onderste helft voor speler 2.

## WACHTWOORD

Als de speler bepaalde punten in het spel bereikt, krijgt hij een wachtwoord. Daarmee kan de speler het spel de volgende keer vanaf dit punt hervatten.

Om vanaf het titelscherm op het Password scherm te komen, benadruk je PASSWORD en druk je op de START-toets. Om een wachtwoord in te voeren, druk je LINKS, RECHTS OMHOOG



en OMLAAG op de Control Pad. Druk op toets A, B, X of Y om een letter in te voeren op de regel voor het wachtwoord. Als het juiste wachtwoord is ingevoerd, druk je op START om het spel te beginnen.

## MAX EN ZIJN VRIENDEN

**Mighty Max** - Mighty Max is door de krijgers uit de Oude Tijd uitverkoren om de wereld te redden uit de handen van de gemene Skullmaster. Hij is gewapend met een pingpongbal-wapen dat op hoge snelheid ballen afvuurt.

**Felix & Bea** - Vrienden van Max, die mee willen helpen om samen het verscholen wapen op te bouwen uit de onderdelen. Ook zij hebben een pingpongbal-wapen.

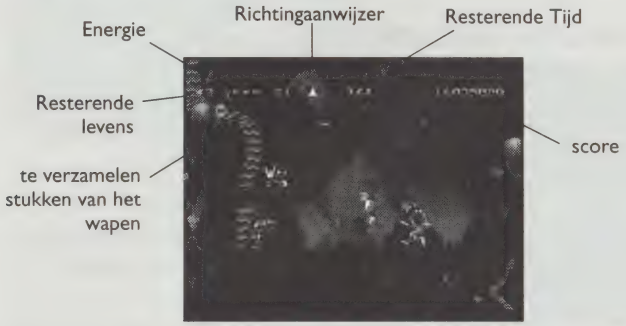
**Normal & Virgil** - Krijgers uit de Oude Tijd die als gids en beschermer werken in het gevecht tussen het goede en het kwade. Max en zijn vrienden worden tijdens het hele spel door hen geholpen en van advies voorzien over de gevaren die hen te wachten staan.

## HET KIEZEN VAN EEN PORTAAL

Het avontuur van Mighty Max begint buiten zijn huis, waar hij uit twee portalen kan kiezen. Door de Control Pad op LINKS en RECHTS te drukken ga je van het ene op het andere over. Virgil brengt je telepathisch het thema over dat je achter het portaal te wachten staat.

Als je tevreden bent met het gekozen level, druk je op START om met je missie te beginnen.

## *HET GAME SCHERM*




Je moet elk level voltooien door alle omliggende stukken van het wapen in de portalen te gooien. Als er geen stukken meer over zijn, staat er een nul in het deel 'weapon pieces remaining' op het statuspaneel. Je moet dan zelf door het portaal heen springen om in het volgende level terecht te komen.

Als je je in de buurt van een stuk van het wapen bevindt, geeft de richtingaanwijzer een * aan. Als je een stuk van het wapen bij je hebt, geeft de richtingaanwijzer aan waar het dichtstbijzijnde portaal is. Max kan ook stukken van het wapen of objecten duwen door er tegenaan te lopen.

## *DE MECHANISMEN*

De mechanismen dienen ervoor om je te helpen de stukken van het wapen te vinden.

**Wipwappen** - Door een stuk op de ene kant van de wipwap te leggen en een ander object op de andere kant te aten vallen, wordt het stuk omhoog gegooid.

**Magneten** - Goed geplaatste magneten kunnen aan worden gezet om stukken aan te trekken.



**Ballonnen** - Door een stuk aan een ballon te bevestigen en deze los te laten, gaat het stuk zweven.

**Lopende banden** - Leg de stukken op een lopende band om ze te vervoeren.

**Springplateaus** - Als je een stuk op een plateau laat vallen, schiet hij de lucht in.

**Bewegende plateaus** - Leg een stuk op een bewegend plateau om hem te vervoeren.

**Valdeuren** - Als je een stuk naar beneden wilt krijgen, kan een valdeur heel handig zijn.

## *SPECIALE BONUSSEN*

Elke speler krijgt bonuspunten toegekend voor het verzamelen van de volgende verscholen objecten:

**Powerpet** - Hiermee kun je harder lopen en hoger springen en ben je een tijdje onoverwinnelijk. Je kunt dan ook springen terwijl je objecten of stukken van het wapen bij je hebt.

**Vriezer** - Bevriest tijdelijk alle vijanden.

**Hart** - Een extra leven.

**Luidspreker** - Als Max deze oppikt, verschijnt Virgil om hem tegen een vijand te beschermen.

**Vorkbeen** - Als Max deze oppikt, verschijnt Virgil om Max een tip te geven of hem over een geheime kamer te vertellen.

**Diamant** - Bijzonder zeldzaam. Als je er daar een van te pakken kunt krijgen, wordt je beloond met 1 miljoen punten!

**Level-warp** - Als je deze oppikt is dat level automatisch voltooid.

## *DE INWONERS VAN DE LEVELS*
## VULCAAN

Vijanden

**Firebug (vuurkevertje)** - Een klein wezentje dat naar alle richtingen vuurballen uitspuugt.

**Firefly (vuurvliegje)** - Vliegt doelloos rond maar spuugt af en toe vuur.

**Rock Monster (rotsmonster)** - Doolt doelloos rond, maar heeft een geheim wapen.

**Eruptor (uitbarster)** - Probeert bij je in de buurt te komen en als dat lukt ontploft het hoofd, en krijg je een regen granaatscherven op je af.

**Lost Penguin (verloren pinguïn)** - Deze lopen rond en proberen de weg naar huis te vinden.

**Volcan (vulcaan)** - Passief. Een klein wezentje met puntige oren dat doelloos ronddoolt.

## *RUIMTESTATION*

Vijanden

**Cadets (cadetten)**- Dolen doelloos rond en dragen kleine helmen.

**Rookie (recruut)**- Probeert tegen je aan te lopen om je energie af te tappen.

**Climber (klimmer)** - Komt naar je toe als je te dichtbij komt.

**Trooper (soldaat)** - Als je te dichtbij komt, draait hij zich om en schiet hij op je met een lazerwapen.

**Shirker (lijntrekker)** - Doolt doelloos rond.

**Alien** - Als je te dichtbij komt, begint hij te boren en begint de grond onder je te trillen.

## *INCA*

Vijanden

**Sandmen (zandmannen)** - Als je te dichtbij komt, proberen zij je te hypnotiseren en binnen te halen.

**Scorpion (schorpioen)** - Doolt doelloos rond maar vuurt af en toe een 'steek' af.

**Mummies** - Zij komen op je af als zij je nabijheid waarnemen.

**Snakes (slangen)** - Dolen rond en zitten in de weg.

**Baby vulture (jonge gieren)** - Vliegen doelloos rond. Zij komen uit eieren in nesten.

## *WATER*

Vijanden

**Turtle (schildpad)** - Lopen op het land rond maar in het waterzwemmen ze sneller.

**Seahorse (zeepaardje) -** Passief uit het water maar in het water spuugt hij dodelijke bliksemstralen uit.

**Shark (haai) -** Helemaal onschadelijk uit het water maar zeer gevaarlijk in het water.

**Blowfish (glasoogbaars) -** Wees voorzichtig voor de bellenn die door deze grappige vissen worden geblazen.

**Flying Fish (vliegende vissen) -** Ze springen uit het water, vliegen even rond en vallen er weer in!

## *JUNGLE*

**Natives (Inboorlingen) -** Schieten zeer snelle pijltjes.

**Chief (hoofd) -** Zorgt ervoor dat je toetsen omgekeerd gaan werken.

**Bats (vleermuizen) -** Hangen omgekeerd bij bomen en komen op je af als je in de buurt komt.

**Killer Parrot (dodelijke papegaai) -** Vliegt doelloos rond maar komt af en toe als een vliegende bom de lucht uit vallen.

**Tree Furtler (boomfretten) -** Kleine wezentjes die van boom tot boom springen.

**Tazmanian Devil (Tazmaniaanse duivel) -** Een hongerig beest dat probeert tegen je aan te lopen.



Sony Electronic Publishing garandeert de originele koper van het Sony Electronic Publishing produkt, voor een periode van negentig (90) dagen vanaf de dag van aankoop, dat deze Game Pak geen materiaaldefecton of fabricagefouten vertoond en verplicht binnen deze periode om naar goeddunken het produkt te reparen of vorvangen zonder enige kosten in rekening te brengen. Zend het produkt port betaaid en met een gedateerd aankoopbewijs naar onderstaand adres. Deze garantieregeling is niet van toepassing en nietig als het defect aan dit Sony Electronic Publishing produkt het gevolg is van misbruik, verkeerd gebruik, en gebruik voor oneigenlijke doeleinden of nalatigheid.

DEZE GARANTIEBEPALING IS IN PLAATS VAN ALLE GARANTIEBEPALINGEN EN GEEN ANDERE PROTESTEN OF EISEN VAN WELKE AARD DAN OOK ZIJN BINDEND VOOR SONY ELECTRONIC PUBLISHING OF VERPLICHTEN SONY ELECTRONIC PUBLISHING ERGENS TOE. GEIMPLICEERDE GARANTIEBEPALINGEN DIE VAN TOEPASSING ZIJN OP DIT SOFTWAREPRODUKT, INCLUSIEF GARANTIEBEPALINGEN BETREFFENDE VERKOOP EN GEBRUIK VOOR BEPAALDE DOELE INDEN, GELDEN SLECHTS VOOR DE PERIODE VAN DE BOVENGENOEMDE NEGENTIG (90) DAGEN, ONDER HEVIG AAN HET VOORAFGAANDE WORDT DIT SONY ELECTRONIC PUBLISHING VERKOCHT ZONDER ENIGE UITDRUKKELIJKE OF IMPLICIETE GARANTIEBEPALINGEN EN SONY ELECTRONIC PUBLISHING IS NIET AANSPRAKELIJK VOOR ENIG VERLIES OF SCHADE GELEDEN ALS RESULTAAT VAN HET GEBRUIK VAN DIT PRODUKT. IN GEEN GEVAL IS SONY ELECTRONIC PUBLISHING AANSPRAKELIJK VOOR INCIDENTELE SCHADE OF GEVOLGSCHADE VOORTVLOEIENDE UIT HET BEZIT, GEBRUIK OF HET DEFECT VAN DIT SOFTWAREPRODUCT.

Sommige landen laten geen tijdsllmiet toe betreffende de geldigheld van de garantiebepalingen en/of uitsluiting of beperkingen van gevolgsohade en daarom zijn de voornoemde beperkingen en/of uitsluitingen van aansprakelijkheid wellicht op.u van toepassing. De voornoemde garantiebepailngen geven u bepaaide wottelijko rochten en het is mogelijk dat u nog andere rechten heeft die van land tot land kunnen verschillen.

THE NETHERLANDS
Columbia Tristar Home Video
Postbus 685
1200 AR Hilversum
The Netherlands

BELGIUM
Columbia Tristar Home Video
Opperstraat 38, rue Souveraine
1050 Brussels
Belgium

## LA HISTORIA HASTA AHORA.....

Hace muchos años trotar mundo era instantáneo al pasar por una Puerta, un Portal a otro sitio. Pero el malvado Skullmaster quería el sistema para su propio uso y empezó a destruir el sistema de Portales, o por lo menos la mayor parte de ellos. Dejo algunas puertas abiertas para su propio uso, para almacenar el arma más potente que existió, un arma tan potente que podría destruir a la tierra, o cualquier cosa en ella.

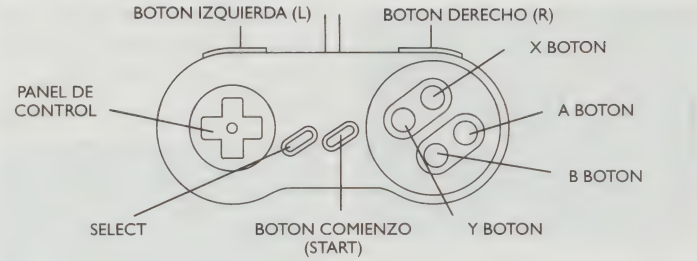
Para protegerse, Skullmaster ha escondido piezas de este arma en distintas partes del mundo. Cada pieza lo guardan los paniaguados de Skullmaster.
Mighty Max y sus amigos han empezado un viaje increíble.
¿Su misión? Recuperar el arma y salvar el mundo del malvado Skullmaster.

## PARA EMPEZAR

Asegúrese de que la corriente de su Super NES este apagada.
Inserte el Cartucho de Juego, y enciende la corriente.
Si es la primera vez que juega, sólo tiene que pulsar el botón de EMPEZAR para empezar.
Si se espera aparecerá una demostración. Pulse el botón de EMPEZAR para volver a la pantalla de titulo.



## MANDOS




| | |
|---|---|
| Botón L | - Mover un poco a la Izquierda. |
| Botón R | - Mover un poco a la derecha. |
| Mando derecha/izquierda | - Mover a la derecha/izquierda |
| Mando hacia abajo | - Agacharse. Cuando este agachado, los botones de izquierda/derecha en el Mando mueven el carácter en la posición agachada hacia la derecha/izquierda. |
| Botón Empezar | - Pausar el juego |
| Botón Y | - Disparar (Si mantiene pulsado el botón de disparar durante un período y lo suelta, soltará muchas pelotas de ping-pong a la vez.) |
| Botón X | - Coger un objeto |
| Botón B | - Saltar |
| Botón A | - Encuadre/Echar un vistazo |

## COMO OPERAR LAS PANTALLAS DE MENU

En las pantallas de menú, el pulsar hacia ARRIBA o ABAJO en el Mando le permitirá mover entre opciones.

Pulsando IZQUIERDA o DERECHA en el Mando cambiará la opción actual. Si la opción no se puede cambiar apriete el botón de EMPEZAR para seleccionarlo.

## *LA PANTALLA PRINCIPAL*

Se presentan tres opciones: EMPEZAR, OPCIONES y CLAVE. Apriete ARRIBA o ABAJO en el mando para mover entre opciones y apriete EMPEZAR para seleccionar una opción.

## *EMPEZAR*

Seleccione esta opción cuando este listo para jugar. Si aprieta el botón de la IZQUIERDA o la DERECHA en el mando en esta opción cambiará el modo de juego entre Practica y Normal.
El juego de Practica le permite jugar el juego a un nivel más fácil y es ideal para novatos.

## *OPCIONES*

Se presentan tres opciones: NUMERO DE JUGADORES, EFECTOS SONOROS Y MÚSICA ENCENDIDOS/APAGADOS y SALIDA. Al apretar el botón de la IZQUIERDA o el de la DERECHA en el Mando cambiará las opciones, seleccione SALIR para volver a la Pantalla Principal.

**Modo de 2 Jugadores** - Ambos jugadores juegan a la vez. La pantalla se divide horizontalmente por la mitad - con el jugador 1 jugando en la ventana superior y el jugador 2 jugando en la ventana inferior.

## *CLAVE*

El jugador recibirá las claves cuando alcanza varios puntos en el juego. Estos permiten al jugador a volver a empezar el juego desde este punto.
Para acceder a la Pantalla de Claves desde la Pantalla Principal, encuadre CLAVE y pulseel botón de EMPEZAR. Para meter una clave, utilice IZQUIERDA, DERECHA, SUBIR y BAJAR en el



Mando. Pulse los botones A, B, X o Y para meter una letra en la línea de clave. Cuando haya metido la clave correcta pulse el botón de EMPEZAR para empezar a jugar.

## *MAX Y AMIGOS*

**Mighty Max** - Mighty Max ha sido elegido por Antiguos Guerreros para salvar el mundo del malvado Skullmaster. Esta armado con un arma de pelota de ping-pong que dispara balas a alta velocidad.
**Felix y Bea** - Amigos de Max, quienes juntos ayudan a reconstruir los componentes del arma escondida. También tienen arma de pelota de ping-pong.
**Norman y Virgil** - Antiguos Guerreros quienes actúan como los guías y protectores de Max en la batalla entre el bien y el mal. Durante todo el juego ayudarán y aconsejarán a Max (y sus amigos) sobre los peligros que le esperan.

## *ELIGIENDO UN PORTAL*

La aventura de Mighty Max empieza delante de la casa de Max y puedes elegir entre dos Portales. Pulsando a la IZQUIERDA o a la DERECHA en el mando cambiará el Portal seleccionado. Virgil le comentará sobre el mundo detrás de cada puerta através de la "transferencia de pensamientos".

Cuando este contento con el nivel elegido, pulse EMPEZAR para empezar su misión.

## *LA PANTALLA DE JUEGO*

Debe acabar cada nivel tirando todas las piezas del arma en los portales. Cuando ya no quedan piezas, el sector del panel de estado "piezas de arma restantes" indicará cero.
Entonces debe saltar por el portal y transferirse al próximo nivel.

Cuando se acerque a una pieza de arma el indicador de dirección mostrará una *. Cuando lleve una pieza de arma el indicador de dirección indicará el portal más cercano. Max también puede empujar piezas de arma o objetos al andar hacia ellos.

## *LOS MECANISMOS*

Los mecanismos se utilizan para ayudar al personaje a obtener las piezas de arma.
**Columpios de tabla** - Colocando piezas en una punta del columpio de tabla y dejando caer un objeto en la otra punta levantará la pieza.
**Imanes** - Imanes bien colocadas se pueden encender para atraer piezas.
**Globos** - Al atraer una pieza a un globo y soltándolo, la pieza flotará.
**Cintas Transportadoras** - Ponga piezas sobre una cinta transportadora y viajarán por ella.
**Plataformas de Muelle** - Cuando deja caer una pieza sobre una plataforma de muelle saltará al aire.
**Plataformas movedizas** - Coloque una pieza sobre una plataforma movediza e irá donde vaya la plataforma.
**Escotillas** - Si desea mover una pieza monte abajo, estas serán de gran ayuda.



## *BONOS ESPECIALES*

Cada jugador recibirá puntos bonos al recoger las siguientes piezas escondidas:

**Gorra de energía** - Esta píldora aumentará su habilidad para correr y saltar y hará que seas invencible durante un período de tiempo. También podrá saltar mientras lleva piezas de arma o objetos.

**Congelador** - Provisionalmente congela todos los enemigos.

**Corazón** - Una vida extra.

**Megáfono** - Cuando Max lo recoge, Norman aparecer para protegerlo del enemigo.

**Espoleta** - Cuando Max lo recoge, Virgil aparece y ofrece Max una sugerencia o le habla de una habitación secreta.

**Diamante** - Muy raro. Si logras recoger uno, ¡te concederá 1 millón de puntos!

**Acaba Nivel** - El nivel actual se completa automáticamente cuando lo recoges.

## *LOS HABITANTES DE LOS NIVELES*
## VOLCÁN

Enemigos

**Bicho de Fuego** - Una pequeña criatura que escupe fuego en todas direcciones.

**Luciérnaga** - Vuela a la ventura, pero de vez en cuando escupe fuego.

**Monstruo de Piedras** - Anda a la ventura, pero tiene un arma secreto.

**Erruptor** - Intentará acercarse a ti y cuando lo consigue su cabeza explotará, expulsando metralla.

**Pingüino Perdido** - Estos andan a la ventura buscando una forma de llegar a casa.

**Volcan** - Pasivo. Una criatura pequeña con orejas puntiagudas que anda a la ventura.

## ESTACIÓN ESPACIAL

Enemigos

**Cadetes** - Andan a la ventura con cascos pequeños.

**Bisoño** - Intenta correr hacia usted, reduciendo su energía.

**Alpinista** - Averigua su posición si se acerca demasiado.

**Soldado** - Si se acerca demasiado dará la vuelta y disparará una pistola láser contra usted.

**Shirker** - Anda a la ventura.

**Alien** - Cuando se acerca empezará, moviendo el suelo debajo de usted.

## INCA

Enemigos

**Hombres Arena** - Cuando se acercan intentarán hipnotizarte y tirarte adentro.

**Escorpión** - Andan a la ventura pero de vez en cuando dispararán una "picadura".

**Momias** - Averiguan su posición si sienten que esta cerca.

**Culebras** - Andan a la ventura y se meten en su camino.

**Buitres Bebes** - Vuelan a la ventura. Salen de huevos en nidos.

## AGUA

Enemigos

**Tortuga** - Andan lentamente sobre tierra pero aumentan su velocidad cuando nadan en el agua.

**Caballito de mar** - Pasivo fuera del agua pero escupe rayos mortíferos en el agua.

**Tiburón** - No es peligroso fuera del agua pero es muy peligroso en el agua.

**Pez Soplador** - Tenga cuidado de las burbujas sopladas por estos peces de aspecto cortado.

**Pez Volador** - ¡Saltan del agua, vuelan un poco, y vuelven al agua.!

## JUNGLA

**Nativos** - Disparan dardos de alta velocidad.

**Jefe** - Cambiará sus mandos al revés.

**Murciélagos** - Cuelgan boca abajo cerca de los árboles y averiguan su posición si se acerque.

**Loro asesino** - Una bestia hambrienta, que intentará darse contra usted.

**Furtler de árbol** - Pequeñas criaturas que saltan de árbol a árbol.

**Diablo de Tazmania** - Una bestia hambrienta, que intentará darse contra usted.



"Sony Electronic Publishing le garantiza al comprador original de este producto Sony Electronic Publishing, por un perlodo de novonta (90) dias desde la fecha de su compra, que este Paquete de Juego está libre de defectos de material y mano de obra y conouerda, que dontro de este periodo y a su opción, ya sea repararlo o camblarlo gratuitamente. Envia el producto a porte pagado, junto con prueba de fecha de compra, al domicilio indicado abajo. Esta garantia no aplicará y será nula si el defecto de este producto Sony Electronic Publishing ha resultado de su abuso, uso irrazonable, mal tratamiento o negllgencia.

ESTA GARANTIA REENPLAZA TODAS LAS OTRAS GARANTIAS Y NINGUNA OTRA REPRESENTACION O RECLAMACION OBLIGARA A SONY ELECTRONIC PUBLISHING. CUALQUIER IMPLICACION DE GARANTIA QUE APLIQUE A ESTE PRODUCTO DE SOFTWARE. INCLUYENDO GARANTIAS DE MERCABILIDAD Y VALOR PARA UN ESPECIFICO PROPOSITO. ESTA LIMITADA AL PERIODO DE NOVENTA DIAS (90) ESPECIFIADO ARRIBA. SUJETO A LO ANTERIOR,ESTE PRODUCTO DE SONY ELECTRONIC PUBLISHING SE VENDE "COMO ES" SIN NINGUNA GARANTIA EXPRESADA O IMPLICADA DE NINGUNA CLASE, Y SONY ELECTRONIC PUBLISHING NO ES RESPONSABLE DE CUALQUIER PERDIDA O DAÑOS DE CUALQUIER CLASE RESULTANTES DEL USO DE ESTE PRODUCTO, BAJO NINGUNA CIRUNSTANCIA SERA SONY ELECTRONIC PUBLISHING RESULTANTES DE LOS DANOS CONSECUENCIALES O INCIDENTALES RESULTANTES, DE LA POSESION, USO O MAL FUNCIONAMIENTO DE ESTE PRODUCTO DE SOFTWARE.

Algunos paises no permiten limites de duración de garantia y/o exclusiones o limites de daños consecuenciales, de forma que los limites de arriba y/o las exclusiones de responsabilidad puede que no apliquen en tu caso. La garantia de arriba te da derechos legales especilicos y puede que también tengas otros dorochos, los cuales varian de pais a pais."

SPAIN
Columbia Tristar Home Video Y Cia, SRC
C/Albacete, 5-4 Planta
28027 Madrid
Spain

## LA STORIA FINO A QUESTO PUNTO....

Moltissimi anni fa, viaggiare per il mondo era facilissimo e richiedeva solo pochi secondi. Bastava oltrepassare un'entrata, una porta che conduceva in un altro luogo. Ma il malvagio Skullmaster voleva questo sistema solo per sé e iniziò a distruggere il sistema di porte, o almeno la maggior parte di questo. Mantenne alcune delle porte aperte solo per proprio usoper conservarvi l'arma più potente mai esistita, un'arma sufficientemente potente da distruggere il mondo o ogni cosa al mondo.

Per proteggersi, Skullmaster nascose alcuni pezzi dell'arma in varie sezioni del mondo. Ogni pezzo dell'arma è custodita dai suoi scagnozzi.

Mighty Max e i suoi amici hanno iniziato un'incredibile impresa. La loro missione? Recuperare l'arma e salvare il mondo dal maligno Skullmaster.

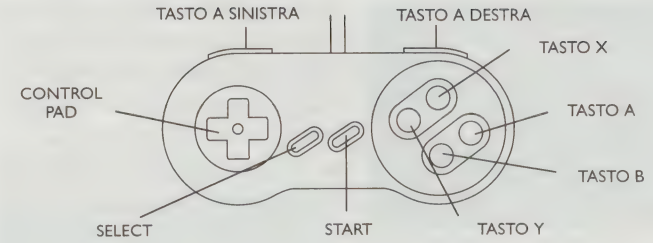
## INIZIALIZZAZIONE

Controlla che l'interruttore di alimentazione del tuo Super NES sia su Off. Inserisci il pacchetto del gioco e poi accendi.

Se giochi per la prima volta, premi semplicemente il tasto START per iniziare. Se aspetti un momento apparirà una dimostrazione. Premi START per ritornare alla videata del titolo.



## COMANDI




Tasto L - Muoversi lentamente verso sinistra.
Tasto B - Muoversi lentamente verso destra.
Freccia verso destra/sinistra sul control pad - Muoversi a destra/sinistra.
Freccia verso il basso sul control pad - Accovacciarsi.
Quando accovacciati, se si preme la freccia verso destra/sinistra sul control pad il personaggio striscia verso destra/sinistra.
Tasto Start - Pausa.
Tasto Y - Sparare (Se tieni premuto il tasto fire per un po' e poi lo lasci andare, verranno sparate immediatamente numerose palle da ping pong).
Tasto X - Raccogliere un oggetto.
Tasto B - Saltare.
Tasto A - Scrollare/guardare intorno.

## USO DELLE VIDEATE DEL MENU

Nelle videate del menu, premendo la freccia verso l'ALTO o il BASSO sul control pad, potrai passare da un'opzione all'altra.

Premendo la freccia verso DESTRA o SINISTRA sul control pad si cambierà l'opzione attuale. Se l'opzione non può essere cambiata, premi il tasto START per selezionarla.

## LA VIDEATA DEL TITOLO

Vengono presentate tre opzioni: START (INIZIO), OPTIONS (OPZIONI) e PASSWORD. Premi la freccia verso l'ALTO o il BASSO sul control pad per passare da un'opzione all'altra e premi START per selezionare un'opzione.

## START (INIZIO)

Seleziona questa opzione quando sei pronto per giocare. Premi la freccia verso DESTRA o SINISTRA sul control pad quando sei su questa opzione per cambiare il modo di gioco tra Practice (Esercitazione) e Normal (Normale). Il modo Practice ti consente di giocare ad un livello più facile ed è ideale per principianti.

## OPTIONS (OPZIONI)

Vi sono tre opzioni: NUMBER OF PLAYERS (NUMERO DI GIOCATORI), SOUND EFFECTS AND MUSIC ON/OFF (EFFETTI SONORI E MUSICA ON/OFF) e EXIT (ESCI). Se premi la freccia verso DESTRA o SINISTRA sul control pad, cambierai le opzioni. Seleziona EXIT per ritornare alla videata del titolo.

**Modo a 2 giocatori** - Entrambi i giocatori giocano allo stesso tempo. Lo schermo si divide orizzontalmente a metà. Il giocatore 1 gioca nella parte superiore dello schermo e il giocatore 2 in quella inferiore.

## PASSWORD

Il giocatore riceve le password quando raggiunge vari punti del gioco. Queste gli consentono di ricominciare il gioco da quel punto.

Per passare alla videata della password dalla videata del titolo principale, evidenzia PASSWORD e poi premi il tasto START.



Per immettere una password, usa le frecce verso DESTRA, SINISTRA, IL BASSO, L'ALTO sul control pad. Premi uno qualsiasi dei tasti A, B, X o Y per immettere una lettera sulla linea della password. Una volta immessa la password corretta, premi START per iniziare a giocare.

## MAX E I SUOI AMICI

**Mighty Max** - Mighty Max è stato scelto dagli antichi guerrieri per salvare il mondo dalle mani malvagie di Skullmaster. Ha un'arma che spara palline da ping-pong ad alta velocità.

**Felix & Bea** - Amici di Max, che aiuteranno a rimettere insieme i vari componenti dell'arma nascosta. Anche Felix e Bea hanno l'arma che spara palline da ping-pong.

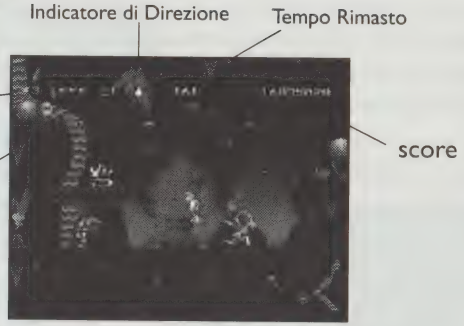
**Norman & Virgil** - Antichi guerrieri che sono le guide e i protettori di Max nella lotta tra il bene e il male. Nel corso del gioco aiuteranno e consiglieranno Max (e i suoi amici) per quanto riguarda i pericoli che li aspettano.

## SCELTA DELLA PORTA

L'avventura di Mighty Max inizia fuori dalla sua casa con una scelta di due porte. Premendo la freccia verso DESTRA o SINISTRA sul control pad si cambierà la porta selezionata. Virgil ti dirà tutto quello che c'è da sapere sull'argomento a cui conduce la porta e questo telepaticamente.

Quando hai deciso quale livello scegliere, premi START per iniziare la tua missione.

## VIDEATA DEL GIOCO




Devi completare ogni livello lanciando tutti i pezzi dell'arma attraverso le porte. Quando tutti i componenti sono esauriti, nella sezione 'pezzi dell'arma rimanenti' nel pannello di stato si vedrà zero. Devi poi saltare attraverso una porta ed essere trasportato per mezzo di energie psicocinetiche al livello successivo.

Quando sei vicino ad un pezzo dell'arma, l'indicatore di direzione mostrerà un *. Quando trasporti un pezzo dell'arma, l'indicatore di direzione ti indicherà la porta più vicina. Max può anche spingere i pezzi dell'arma o vari oggetti camminandovi semplicemente sopra.

## I MECCANISMI

I meccanismi vengono usati per aiutare il personaggio ad impossessarsi dei pezzi dell'arma.

**Su e giù** - Mettendo i pezzi su un'estremità di un su e giù e lasciando cadere un oggetto sull'altra, si catapulteranno i pezzi.

**Magneti** - Magneti messi al posto giusto possono essere attivati.

**Palloni** - Attaccando un pezzo ad un pallone e lasciando andare il pallone, il pezzo si alzerà in alto.

**Nastri trasportatori** - Metti i pezzi su uno di questi nastri ed essi viaggeranno sul nastro trasportatore.

**Piattaforme con molle** - Quando un pezzo viene fatto cadere



su una delle piattaforme, questo verrà lanciato in aria.

**Piattaforme mobili** - Metti un pezzo su una di queste piattaforme e questo si sposterà con la piattaforma.

**Botola** - Se vuoi portare un pezzo a basso, questa sarà molto utile.

## BONUS SPECIALI

Ogni giocatore riceverà dei punti bonus se raccoglie i seguenti oggetti nascosti.

**Berretto potente** - Migliorerà la tua abilità nel correre e nel saltare e ti renderà invincibile per un po'. Sarai anche in grado di saltare mentre trasporti pezzi dell'arma o oggetti.

**Congelatore** - Congelerà temporaneamente tutti i tuoi nemici.

**Cuore** - Riceverai una vita extra.

**Megafono** - Quando Max raccoglie il megafono, Norman appare per proteggerlo dai nemici.

**Forcella** - Quando Max raccoglie la forcella, appare Virgil ed offre a Max un consiglio o gli dice dove si trova una stanza segreta.

**Diamante** - Estremamente raro. Se riesci a raccogliere un diamante, riceverai 1 milione di punti!

**Warp di livello** - Quando raccolto, il livello in cui ti trovi viene automaticamente completato.

## *ABITANTI DEI LIVELLI*
## VULCANO

Nemici

**Insetto incendiario** - Piccola creatura che sputa palle di fuoco in tutte le direzioni.

**Mosca incendiaria** - Svolazza in qua e in là senza una meta ben precisa ma occasionalmente emette fuoco.

**Mostro della roccia** - Erra senza meta ma ha un'arma segreta.

**Eruttatore** - Cercherà di avvicinarsi a te e quando ci riesce, la sua testa esploderà lanciando proiettili.

**Pinguino smarrito** - Questi vagano cercando la strada per tornare a casa.

**Vulcano** - Non attivo. Una piccola creatura dalle orecchie a punta che erra senza meta.

## STAZIONE SPAZIALE

Nemici

**Cadetti** - Errano senza meta indossando piccoli caschi.

**Esordiente** - Cerca di scontrarsi contro di te esaurendo la tua energia.

**Arrampicatore** - Si dirige verso di te se ti avvicini a lui.

**Soldato** - Se ti avvicini troppo a lui, si girerà e userà una pistola laser contro di te.

**Scansafatiche** - Erra senza meta.

**Trapanatore** - Quando ti ci avvicini, inizia a trapanare, facendo tremare la terra sotto i piedi.

## INCA

Nemici

**Omini del sonno** - Quando ti avvicini cercheranno di ipnotizzarti e di prenderti.

**Scorpione** - Erra senza meta ma punge occasionalmente.

**Mummie** - Si dirigono verso di te quando sentono che sei nei paraggi.

**Serpenti** - Vagano e cercano di ostacolarti.

**Piccolo di avvoltoio** - Vola senza meta. Emerge dalle uova nei nidi.

## ACQUA

Nemici

**Tartaruga** - Cammina lentamente sulla terra asciutta ma va più veloce e nuota in acqua.

**Cavalluccio marino** - Passivo fuori dall'acqua ma sputa frecce velenose quando in acqua.

**Squalo** - Completamente impotente fuori dall'acqua ma estremamente pericoloso in acqua.

**Diodonte** - Stati attento alle bolle che soffiano questi pesci dall'aspetto innocente.

**Esoceto** - Salta fuori dall'acqua, vola un po' e poi si rituffa in acqua.

## GIUNGLA

**Aborigeni** - Sparano frecce ad alta velocità.

**Capo** - Invertirà i tuoi comandi.

**Pipistrelli** - Pendono a testa in giù vicino agli alberi e si dirigono verso di te se ti avvicini.

**Pappagallo assassino** - Vola senza meta ma occasionalmente diventa una bomba in picchiata.

**Saltalberi** - Piccole creature che saltano da un albero all'altro.

**Diavolo orsino** - Una bestia affamata che cercherà di incontrarti.



Sony Electronic Publishing garantisce all'acquirente originale di questo prodotto Sony Electronic Publishing, per un periodo di novanta (90) giorni dalla date d'acquisto, che questo Game Pak è libero da difetti di materiale e mano d'opera e consente, entro tale per iodo e a sua scelta, di ripararlo o sostitulrlo gratis. Spedlsci il prodotto con le spese di spedizione a tuo carico, insieme alla prova d'acquisto datata, all'indirizzo indicato qui sotto. Questa garanzia non sarà applicabile e sarà nulla se il difetto in questo prodotto Sony Electronic Publishing è stato causato da abuso, uso non ragionevole, trattamento improprio o negletto.

QUESTA GARANZIA SOSTITUISCE TUTTE LE GARANZIE E SONY ELECTRONIC PUBLISHING NON SARA' RESPONSABILE O OBBLIGATA PER NESSUN 'ALTRA RAPPRESENTAZIONE O RICHIESTA DI QUALSIASI NATURA. QUALSIASI GARANZIA IMPLICITA APPLICABLIE A QUESTO PRODOTTO SONY ELECTRONIC PUBLISHING, E GARANZIA IMPLICITA DI COMMERCIABILITA' E IDONEITA' AD UNO SCOPO PARTICOLARE E'LIMITATA AL PERIODO DI NOVANTA (90) GIORNI SPECIFICATO QUI SOPRA. SOGGETTO A QUANDO ESPOSTO PRECEDENTEMENTE, QUESTO PRODOTTO SONY ELECTRONIC PUBLISHING E' VENDUTO "COME E", SENZA ALCUAN GARANZIA ESPRESSA O IMPLICITA DI NESSUN TIPO SONY ELECTRONIC PUBLISHING NON E' RESPONSABILE PER NESSUNA PERDITA O DANNO DI QUALSIASI TIPO RISULTANTE DALL'USO DI QUESTO PRODOTTO. IN NESSUN CASO, SONY ELECTRONIC PUBLISHING SARA' RESPONSABILE PER DANNI INCIDENTALI O CONSEQUENZIALI RISUL TANTI DAL POSSESSO, USO O MAL FUNZIONAMENTO DI QUESTO PRODOTTO DI SOFTWARE.

Alcuni paesi non permettono limiti sulla durata della garanzia e'o sulle esclusioni o sui limiti dei danni consequenziali, per cul i limiti e/o esclusioni su esposti potrebbero non essere applicabill a te. Questa garanzia ti dà un diritto legale specifico, e potresti avere altri diritti che variano da paese a paese.

ITALY
Columbia Tristar Home Video SPA
Via Flaminia 872
00191 Rome
Italy

## DETTA HAR HÄNT.....

För flera år sedan var det enkelt att färdas vart som helst på jorden, man bara klev igenom en dörröppning - en Portal till en annan plats och var där ögonblickligen. Men den onde Skullmaster ville ha systemet för sig själv och förstörde Portalsystemet, eller åtminstone större delen av det. Han lämnade några av Portalerna öppna för sitt eget bruk, för att förvara det mest fruktansvärda vapen någonsin uppfunnet - ett vapen kraftfullt nog att förstöra jorden och allting på den!

För att skydda sig har Skullmaster gömt delar av vapnet i olika delar av världen. Varje del vaktas av Skullmasters hantlangare.

Mighty Max och hans vänner har startat ut på en otrolig färd. Deras uppdrag? Att finna vapnet och rädda världen från den onde Skullmaster.

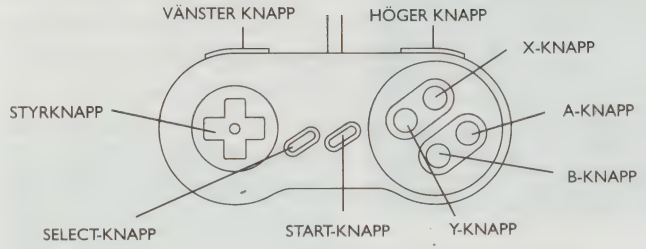
## SÅ HÄR SÄTTER DU IGÅNG

Se till att strömmen på din Super NES är frånslagen.
Stoppa in din Game Pak och slå på strömmen.

Om du spelar spelet för första gången behöver du bara trycka på START-knappen. Om du väntar en stund kommer en demonstration att köras. Tryck på START för att gå tillbaks till titelskärmen.



## KONTROLLER




| | |
|---|---|
| L-knapp | - Gå till vänster kant |
| R-knapp | - Gå till höger kant |
| Styrknapp, vänster/höger | - Gå till vänster/höger |
| Styrknapp, ned | - Huka dig ned. När spelfiguren hukar sig ned gör vänster/höger på Styrknappen att figuren kryper till vänster/höger |
| Startknapp | - Paus |
| Y-knapp | - Skjut (Om du håller skjut-knappen nedtryckt en stund och sedansläpper den kommer massor av pingpongbollar att avfyras på samma gång). |
| X-knapp | - Plocka upp ett föremål |
| B-knapp | - Hoppa |
| A-knapp | - Bläddra/titta runt omkring |

## ATT ANVÄNDA MENYSKÄRMARNA

Om du trycker på UPP eller NED på Styrknappen kan du flytta mellan de olika alternativen på menyskärmarna.

Genom att trycka på VÄNSTER eller HÖGER på styrknappen kan du ändra den aktuella inställningen. Om inställningen ej kan ändras trycker du på START-knappen för att välja den.

## TITELSKÄRMEN

Tre alternativ visas: START, ALTERNATIV (OPTIONS) och LÖSENORD (PASSWORD). Tryck på UPP eller NED på Styrknappen för att flytta mellan de olika alternativen och tryck på START för att välja ett alternativ.

## START

Välj detta alternativ när du är klar att börja spela. Om du trycker på VÄNSTER eller HÖGER på Styrknappen kan du byta mellan spellägena Övning (Practice) och Normalt (Normal). Övningsläget gör att du kan spela spelet på en lättare nivå och är utmärkt för nybörjare.

## ALTERNATIV

Tre alternativ visas: ANTAL SPELARE (NUMBER OF PLAYERS), LJUDEFFEKTER OCH MUSIK PÅ/AV (SOUND EFFECTS AND MUSIC ON/OFF) och AVBRYT (EXIT).
Genom att trycka på VÄNSTER eller HÖGER på Styrknappen ändrar du alternativen, AVBRYT för dig tillbaka till titelskärmen.

**Spelläge för 2 spelare** - Båda spelarna spelar på samma gång. Skärmen delas vågrätt i två delar - spelare 1 visas i den övre delen och spelare 2 i den undre delen.

## LÖSENORD

En spelare får ett lösenord varje gång olika punkter i spelet nås. Dessa gör att spelaren kan återstarta spelet på just det stället.
För att nå Lösenordsskärmen från Titelskärmen, markera LÖSENORD (PASSWORD) och tryck på START-knappen.
För att föra in ditt lösenord, använd VÄNSTER, HÖGER, UPP



och NED på Styrknappen.
Tryck antingen på knapp A, B, X eller Y för att föra in en bokstav på lösenordslinjen. När du har fört in korrekt lösenord trycker du på START för att börja spela.

## MAX OCH HANS VÄNNER

**Mighty Max** - Mighty Max har valts ut av de Uråldriga Krigarna för att rädda världen från den ondskefulle Skullmaster. Han är beväpnad med ett pingpong-vapen som skjuter bollar i hög fart.
**Felix & Bea** - Max vänner som tillsammans skall hjälpas åt att montera ihop delarna av det gömda vapnet. De har också ett pingpong-vapen.
**Norman & Virgil** - Uråldriga krigare som vägleder Max och skyddar honom i striden mellan gott och ont. Under spelets gång kommer de att hjälpa Max (och hans vänner) genom att ge honom råd om de faror som väntar dem.

## ATT VÄLJA EN PORTAL

Äventyret börjar utanför Mighty Max hus där det finns två portaler att välja på. Om du trycker på VÄNSTER eller HÖGER på Styrknappen kan du ändra den portal du valt. Virgil kommer att berätta allt om det tema på den plats som portalen leder dig till genom tankeöverföring.

När du är nöjd med nivån du valt trycker du på START för att börja ditt uppdrag.

## SPELSKÄRMEN

Du måste avsluta varje nivå med att kasta alla vapendelar som finns runt omkring in i portalerna. När det inte finnas några delar kvar visar sektionen för "Återstående vapendelar" på statuspanelen noll. Du måste sedan hoppa genom en portal och teleportera till nästa nivå.

När du är i närheten av en vapendel kommer riktningsvisaren att visa *. När du bär på en vapendel kommer riktningsvisaren att visa på närmsta portal. Max kan dessutom skjuta vapendelar eller föremål framåt genom att gå in i dem.

## MEKANISMER

Olika mekanismer används för att hjälpa spelfiguren att samla ihop vapendelarna.

**Gungbräde** - Placera delarna på ena änden av gungbrädet och släpp ett föremål på den andra änden, delarna kommer att kastas upp.

**Magneter** - Välplacerade magneter kan kopplas på och flyttas för att dra åt sig delar.

**Ballonger** - Om en del sätts fast på en ballong och ballongen släpps kommer delen att flyga iväg.

**Transportband** - Placera delarna på en av dessa och de förs framåt av bältet.



**Fjädrande plattformar** - När en del släpps ned på en av dessa studsar den upp i luften.

**Rörliga plattformar** - Placera en del på en av dessa och den kommer att föras dit plattformen går.

**Falluckor** - Om du vill flytta en del nedåt är dessa väldigt behändiga.

## SPECIALBONUSAR

Varje spelare ges bonuspoäng när de samlar upp följande undangömda föremål:

**Kraftmössa** - Förbättrar din förmåga att springa och hoppa och gör dig oövervinnerlig för en stund. Du kan också hoppa medan du bär på vapendelar eller föremål.

**Frys** - Fryser temporärt alla fiender.

**Hjärta** - Ett extra liv.

**Megafon** - När Max plockar upp den materialiserar sig Norman och skyddar honom från fienden.

**Önskeben** - När Max plockar upp det materialiserar sig Virgil och ger Max ett råd eller berättar om ett hemligt rum.

**Diamanter** - Väldigt sällsynta. Om du lyckas plocka upp en kommer du att belönas massor av bonuspoäng!

**Nivåomkastning** - Om denna plockas upp, avslutas nivån du befinner dig på automatiskt.

## *INNEVÅNARNA PÅ DE OLIKA NIVÅERNA*

## VULKANO

Fiender

**Eldslus** - Ett litet kryp som spottar ut eldskulor i alla riktningar.

**Eldsfluga** - Flyger runt mållöst men sprutar då och då eld.

**Stenmonster** - Vandrar runt utan mål men har ett hemligt vapen.

**Splittrare** - Försöker att komma i närheten av dig och när de lyckas exploderar deras huvuden och sprutar ut granatsplitter.

**Vilsen pingvin** - Dessa vandrar runt sökandes en väg hem.

**Vulkan** - Passiv. Ett litet djur med spetsiga öron som flackar runt utan mål.

## RYMDSTATIONEN

Fiender

**Kadetter** - Vandrar runt mållöst, har små hjälmar på huvudet.

**Rookie** - Försöker springa på dig för att stjäla din energi.

**Klättrare** - Siktar in sig på ditt läge när du kommer i närheten.

**Soldat** - Om du kommer för nära vänder han på sig och skjuter dig med en laserpistol.

**Smitare** - Vandrar runt utan mål.

**Borrare** - När du kommer i närheten börjar han att borra så att marken du står på skakar.

## INKA

Fiender

**Sandmän** - När du kommer i närheten försöker de hypnotisera dig och fånga dig.

**Skorpion** - Vandrar runt mållöst men stingar till då och då.

**Mumier** - Siktar in sig på ditt läge när de känner att du är i närheten.

**Ormar** - Slingrar runt och är i vägen.

**Babygam** - Flyger runt mållöst. De kommer från ägg gömda i nästen.

## VATTEN

Fiender

**Sköldpadda** - Krälar sakta runt på land men kan öka hastigheten och simma.

**Sjöhäst** - Passiv utanför vatten men spottar dödliga viggar i vatten.

**Haj** - Fullständigt ofarlig utanför vatten men extremt farlig i vatten.

**Blåsfisk** - Se upp för bubblorna som dessa gulliga fiskar blåser.

**Flygfisk** - De hoppar ut ur vattnet, flyger runt en stund och hoppar sedan tillbaks in!

## DJUNGELN

**Infördingar** - Skjuter pilar med hög hastighet

**Hövding** - Ändrar dina kontroller

**Fladdermöss** - Hänger upp och ned i träden och siktar in sig på dig om du kommer i närheten.

**Dödspapegoja** - Flyger runt utan mål men gör då och då en bombdykning.

**Trädhoppare** - Ett litet djur som hoppar från träd till träd.

**Tasmansk djävul** - Ett hungrigt odjur som försöker springa på dig.



Sony Electronic Publishing garanterar den ursprunglige köparen av denna Sony Electronic Publishing-produkt, för en period av nittio (90) dagar från inköpsdatumet, att denna Game Pak är fri från material- och tillverkningsdefekter och samtycker till att, inom denna period och enligt eget gottfinnande, antingen reparera eller byta ut den utan kostnad. Frankera och sänd produkten, tillsammans med daterat inköpsbevis till adressen nedan. Denna garanti gäller ej och är ogiltig on defekten hos denna Sony Electronic Publishing-produkt orsakats av missbruk, oresonligt bruk, misshandel eller slarv.

DENNA GARANTI ERSÄTTER ALLA ANDRA GARANTIER OCH INGA ANDRA PRESENTATIONER ELLER KRAV BINDER ELLER FÖRPLIKTAR SONY ELECTRONIC PUBLISHING. ALLA IMPLICITA GARANTIER SOM GÄLLER DENNA MJUKVARU-PRODUKT, INKLUSIVE GARANTIER GÄLLANDE FÖRSÄLJNINGSBARHET OCH LÄMPLIGHET FÖRETT SPECIELLT ÄNDAMÄL, BEGRÄNSAS TILL NITTIO-DAGS (90) PERIODEN OVAN. UNDERKASTAT DET TIDIGARE NÄMNDA, SÄLJS DENNA SONY ELECTRONIC PUBLISHING PRODUKT "I NUVARANDE SKICK", UTAN UTRYCKLIGA ELLER IMPLICITA GARANTIER AV NÅGOT SLAG OCH SONY ELECTRONIC PUBLISHING ÄR EJ ANSVARIGA FÖR FÖRLUST ELLER SKADOR AV NÅGOT SLAG ORSAKAT AV DENNA PRODUKTS BRUK. UNDER INGA OMSTÄNDIGHETER ÄR SONY ELECTRONIC PUBLISHING ANSVARIGA FÖR TILLFÄLLIGA ELLER ÅTFÖLJANDE SKADOR SOM UPPSTÅR PÅ GRUND AV INNEHAV, BRUK ELLER FEL HOS DENNA MJUKVARU-PRODUKT.

Vissa länder tillåter loke tidsbegränsade garantier och/eller undantag eller begränsningar av åtföljande skador så begränsningarna och/eller undantagen ovan kanske inte gäller dig. Garantin ovan ger dig specifika, lagliga rättigheter och du kan också ha andra rättigheter som kan variera från land till land.

SWEDEN
Sony Music Entertainment
(Sweden)
Mariehallsvagen 40
Bromma
Sweden

NORWAY
Sony Music Entertainment (Norway) AS
Ostre Aker Vei 19
0581 Oslo
Norway

## MITÄ TÄHÄN SAAKKA ON TAPAHTUNUT...

Monia, monia vuosia sitten siirtyminen paikasta toiseen maapallolla oli helppoa. Silloin ei tarvinnut muuta tehdä kuin astua porttaaliksi kutsutun oven läpi ja matka toiseen paikkaan oli suoritettu. Mutta ilkeä Skullmaster päätti tuhota porttaalijärjestelmän, tai ainakin suurimman osan siitä, vallatakseen sen pelkästään omaan käyttöönsä. Kuten sanottua, hän säästi muutamia porttaaleja itselleen ja teki niistä asevarastoja, jonne hän sijoitti kaikista aseista voimakkaimman - aseen, jolla voi tuhota vaikka koko maapallon viimeistä pisaraa myöten!

Suojellakseen itseään Skullmaster on piilottanut tuon aseen osia eri puolille maailmaa ja hän on pannut palvelijansa vartioimaan niitä.

Mighty Max ja hänen ystävänsä ovat lähteneet huimalle retkelle. Mikä tarkoitus heidän matkallaan on? Kaapata tuo ase ja pelastaa koko maailma ilkeän Skullmasterin kynsistä.

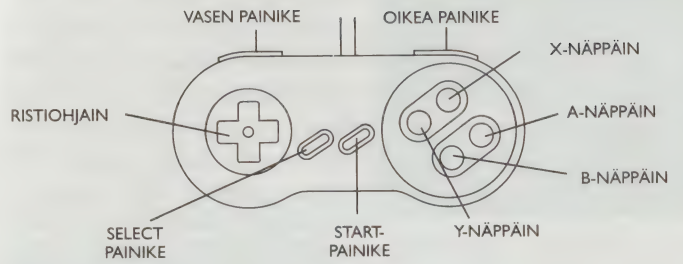
## PELIN ALOITTAMINEN

Varmista, että virta on katkaistu pois Super NES -järjestelmästä. Työnnä pelikasetti paikoilleen ja kytke virta.

Jos pelaat peliä ensimmäistä kertaa, paina yksinkertaisesti START-näppäintä. Odota hetki ja esittelyjakso ilmestyy näyttöön. Paina START-näppäintä uudestaan, kun haluat palauttaa otsikkoruudun näyttöön.



## PELIOHJAIMET



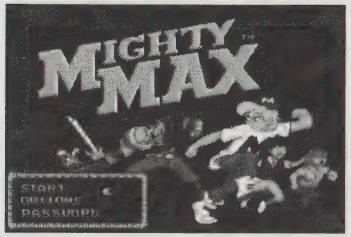

L-nappi - Vasen reuna
R-nappi - Oikea reuna
Ristiohjain: vasemmalle/oikealle - Siirtyminen vasemmalle/oikealle
Ristiohjain: alas - Kyykistyminen. Kun pelihahmo on kyykyssä, saat sen ryömimään vasemmalle/oikealle kun painat ristiohjainta vasemmalle/oikealle.
START-näppäin - Keskeyttää pelin
Y-nappi - Tulitus (Jos pidät tulitusnappia hetken aikaa alhaalla ja vapautat sen sitten, vapautat ison määrän pingpongpalloja kerralla.)
X-nappi - Esineen poimiminen
B-nappi - Hyppääminen
A-nappi - Vieritys/katselu ympäriinsä

## VALIKKORUUTUJEN KÄYTTÖ

Kun valikkoruutu on näytössä, voit siirtyä vaihtoehdosta toiseen painamalla ristiohjainta joko YLÖS tai ALAS.

Voit vaihtaa parhaillaan käytössä olevan vaihtoehdon toiseen painamalla ristiohjainta VASEMMALLE tai OIKEALLE. Jos vaihtoehdon vaihtaminen on mahdotonta, paina START-näppäintä valitaksesi sen.

## OTSIKKORUUTU




Valittavana on kolme vaihtoehtoa: START - aloitus, OPTIONS - vaihtoehdot, ja PASSWORD - tunnussana. Paina ristiohjainta YLÖS tai ALAS siirtyäksesi vaihtoehdosta toiseen ja paina START-näppäintä valitaksesi haluamasi vaihtoehdon.

## START - ALOITUS

Valitse tämä vaihtoehto, kun olet valmis aloittamaan pelin. Jos tämän vaihtoehdon kohdalla painat ristiohjainta VASEMMALLE tai OIKEALLE, muutat pelitilan harjoituspelistä normaalipeliksi ja päin vastoin. Harjoituspeli liikkuu helpommalla pelitasolla ja se on parasta mahdollista harjoitusta aloittelijoille.

## OPTIONS - VAIHTOEHDOT

Valittavana on kolme vaihtoehtoa: NUMBER OF PLAYERS - pelaajien lukumäärä, SOUND EFFECTS AND MUSIC ON/OFF - äänitehosteet ja musiikki kytketty toimintaan/pois toiminnasta ja EXIT - lopetus. Voit muuttaa vaihtoehtoja painamalla ristiohjainta VASEMMALLE tai OIKEALLE. Valitse EXIT - lopetus, kun haluat palauttaa otsikkoruudun näyttöön.

**2 pelaajan pelitila** - Kaksi pelaajaa pelaa yhtä aikaa. Näyttöruutu jakautuu vaakasuunnassa kahteen osaan - pelaaja 1 pelaa yläikkunassa ja pelaaja 2 alaikkunassa.

## PASSWORD - TUNNUSSANA

Pelaaja saa tietoonsa tunnussanan, kun hän saavuttaa pelin tietyn vaiheen. Tässä pelissä pelaaja voi saada tunnussanan useassa eri vaiheessa. Tunnussanaa käyttämällä pelaaja voi jatkaa peliä myöhemmin tunnussanan viitekohdasta.



Saat tunnusanaruudun näyttöön pääotsikkoruudusta korostamalla siinä olevaa vaihtoehtoa PASSWORD ja painamalla START-näppäintä. Voit syöttää tunnussanasi painamalla ristiohjainta VASEMMALLE, OIKEALLE, YLÖS, ALAS. Paina joko nappia A, B, X tai Y syöttääksesi kirjaimen tunnussanariville. Kun olet syöttänyt oikean tunnussanan, paina START-näppäintä ja aloita pelaaminen.

## MAX JA HÄNEN YSTÄVÄNSÄ

**Mighty Max** - Vanhat soturit ovat valinneet mahtavan Mighty Maxin pelastamaan koko maailman ilkeän Skullmasterin kynsistä. Mahtava Max on aseistettu pingpongpalloaseella, joka ampuu tulipalloja suurella nopeudella.

**Felix ja Bea** - Maxin ystäviä, jotka yhdessä auttavat piilotetun aseen eri osien kokoamisessa. Heilläkin on pingpongpalloase.

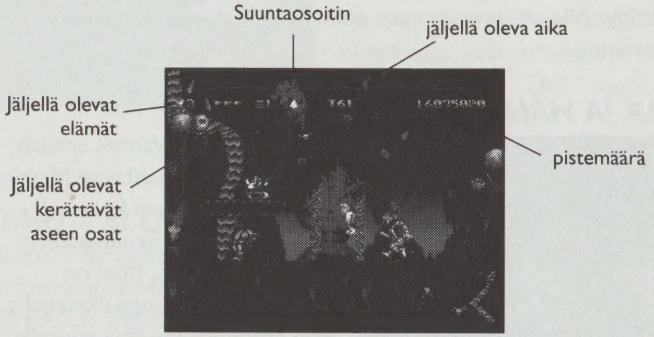
**Norman ja Virgil** - Vanhoja sotureita, jotka toimivat Maxin oppaina ja suojelijoina hänen kamppaillessaan hyvän ja pahan välillä. He auttavat Maxia (sekä hänen ystäviään) koko pelin ajan ja kertovat heille edessä olevista vaaroista.

## PORTTAALIN VALITSEMINEN

Mahtavan Mighty Maxin seikkailu alkaa Maxin kotitalon ulkopuolelta, missä valittavana on kaksi porttaalia. Voit vaihtaa valitun porttaalin painamalla ristiohjainta VAEMMALLE tai OIKEALLE. Virgil kertoo sinulle "ajatuksen siirron" avulla minkälaiseen tilanteeseen porttaali sinut johdattaa.

Kun olet tyytyväinen pelitasoon, jonka olet valinnut, paina START-näppäintä aloittaaksi retkesi.

## PELIRUUTU




Sinun täytyy selvittää jokainen taso heittämällä kaikki siellä olevat aseen osat porttaaleihin. Kun kaikki aseen osat on kerätty, jäljellä olevien aseen osien määrää osoittavaan statuspaneelin kohtaan ilmestyy 0. Sinun täytyy tällöin hypätä itse porttaalin läpi ja siirtyä telekinesian avulla seuraavalle tasolle.

Kun olet lähellä aseen osaa, suuntaosoitin näyttää merkin *. Kun kannat aseen osaa, suuntaosoitin osoittaa lähintä porttaalia kohti. Max voi myös työntää aseen osia tai esineitä kävelemällä niitä päin.

## MEKANISMIT

Mekanismeja käytetään auttamaan pelihahmoa aseen osien keräämisessä.

**Kiikkulaudat** - Aseen osa voidaan lennättää ylös asettamalla se kiikkulaudan toiseen päähän ja pudottamalla jokin toinen esine kiikun toiseen päähän.

**Magneetit** - Hyvin sijoitetut magneetit voidaan kytkeä toimintaan ja niitä voidaan siirtää. Magneetit vetävät aseen osia puoleensa.



**Ilmapallot** - Voit lennättää aseen osaa ilmassa kiinnittämällä sen ilmapalloon ja päästämällä pallon lentoon.

**Liukuhihnat** - Aseta aseen osia hihnoille ja ne kulkevat liukuhihnan mukana.

**Ponnahduslaudat** - Kun aseen osa pudotetaan ponnahduslaudalle, se pompahtaa korkealle ilmaan.

**Liikkuvat korokkeet** - Aseta aseen osa joillekin näistä ja se kulkee korokkeen mukana.

**Luukkuovet** - Luukkuovet osoittautuvat erittäin hyödyllisiksi, jos haluat siirtää aseen osia alaspäin.

## ERIKOISBONUKSET

Pelaajat saavat bonuspisteitä seuraavien piilotettujen esineiden keräämisestä.

**Teholakki** - Tämä parantaa juoksu- ja hyppykykyjäsi, ja tekee sinusta näkymättömän vähäksi aikaa. Pystyt myös hyppäämään kantaessasi aseen osia tai esineitä.

**Pakastin** - Jäädyttää kaikki viholliset joksikin aikaa.

**Sydän** - Yksi lisäelämä.

**Kovaääninen** - Kun Max poimii tämän, Norman suojelee häntä vihollisilta.

**Toivomusluu** - Kun Max poimii tämän, Virgil tulee esiin ja antaa Maxille hyvän vihjeen tai kertoo hänelle salaisesta huoneesta.

**Timantti** - Äärimmäisen harvinainen. Jos onnistut keräämään timantin, saat miljoona pistettä!

**Tasonväännin** - Taso, jolla olet, kirjautuu loppuun suoritetuksi, jos keräät tasonvääntimen.

## *ERI TASOJEN ASUKKAAT*

## TULIVUORI

Viholliset

**Tulipöpö** - Pieni olio, joka sylkee tulipalloja kaikkii suuntiin.

**Tulikärpänen** - Lentelee ympäriinsä ja huokuu silloin tällöin tulta.

**Järkälehirviö** - Vaeltelee ympäriinsä ilman päämäärää, mutta sillä on salainen ase.

**Purkautuja** - Yrittää päästä lähellesi ja jos se onnistuu siinä, sen pää purkautuu ja sieltä sinkoaa kranaatinsirpaleita.

**Hukkapingviini** - Nämä harhailevat ympäriinsä yrittäen löytää tien kotiin.

**Vulkaani** - Passiivinen. Pieni suippokorvainen olio, joka vaeltelee ympäriinsä päämäärättömästi.

## AVARUUSASEMA

Viholliset

**Kadetit** - Kuljeskelevat pienet kypärät päässä sinne tänne.

**Alokas** - yrittää juosta sinua päin ja kuluttaa sinun energiasi loppuun.

**Kiipijä** - Siirtyy automaattisesti sinua kohti, jos tulet lähelle.

**Sotamies** - Kääntyy ja ampuu sinua laserpyssyllä, jos tulet liian lähelle.

**Pinnari** - Vaeltelee ympäriinsä päämäärättömästi.

**Poraaja** - Alkaa porata, kun tulet lähelle, jolloin maa allasi alkaa täristä.

## INKA

Viholliset

**Hiekkamiehet** - Tullessasi lähelle he yrittävät hypnotisoida sinut ja vetää sinut loukkuun.

**Skorpioni** - Liikkuu ympäriinsä ilman päämäärää, muttaa laukaisee silloin tällöin tällöin "myrkkypiston".

**Muumiot** - Siirtyvät automaattisesti sinua kohti, jos ne huomaavat, että olet lähettyvillä.

**Käärmeet** - Kiemurtelevat ympäriinsä ja tukkivat kulkureitin.

**Korppikotkan poikanen** - Lentää sinne tänne päämäärättömästi. Niitä kuoriutuu pesissä olevista munista.

## VESI

Viholliset

**Kilpikonna** - Liikkuu hitaasti kuivalla maalla, mutta lisää vauhtiaan ja ui nopeasti vedessä.

**Merihevonen** - Hidasliikkeinen kuivalla maalla, mutta vedessä ollessaan sylkee kuolettavia pultteja.

**Hai** - Täysin vaaraton kuivalla maalla, mutta erittäin vaarallinen vedessä.

**Puhalluskala** - Varo kuplia, joita nämä veikeännäköiset kalat puhaltavat.

**Lentokala** - Nämä hyppäävät ylös vedestä, lentävät ilmassa pienen matkaa ja sukeltavat sitten takaisin veteen!

## VIIDAKKO

**Alkuasukkaat** - Ampuvat suurella nopeudella kiitäviä nuolia.

**Päällikkö** - Hän kääntää pelin ohjaustoimesi päinvastaisiksi.

**Lepakot** - Roikkuvat puissa pää alaspäin ja siirtyvät automaattisesti sinua kohti, jos tulet lähelle.

**Tappajapapukaija** - Lentelee ympäriinsä päämäärättömästi, mutta muuttuu silloin tällöin "sukelluspommiksi".

**Puulempparit** - Pieniä olioita, jotka hyppivät puusta puuhun.

**Tasmanian paholainen** - Nälkäinen hirviö, joka yrittää törmätä sinuun.



Sony Electronic Publishing takaa tämän Sony Electronic Publishing tuotteen alkuperälselle ostajalle yhdeksänkymmenen (90) päivän ajaksl ostopäivästä, että tämä pelikasetti on vapaa materiaali ja työn laatuviolsta ja hyväksyy, sen ajanjakson sisällä ja sen optlossa, joko korjata tai vaihtaa se maksuttomasti. Lähetä tuote postimaksutta, yhdessä ostopäivätakuun kanssa, alapuolelia mainittuun osoitteeseen. Tämä takuu oi oie sovellettavissa ja on mitätön, jos vika tässä Sony Electronic Publishing tuotteessa on alheutunut väärinkäytöstä, kohtuuttomasta käytöstä, väärlnkäslttelystä tai huolimattomuudesta johtuen.

TÄMÄ TAKUU ON KAIKKIEN MUIDEN TAKUIDEN SIJASTA JA EI MINKÄ HYVÄNSÄ LUONTEISEN MITKÄÄT MUUT ESITTÄMISET TAI VAATIMUKSET TULE SITOMAAN TAI VELVOITTAMAAN SONY ELECTRONIC PUBLISHING IA, MITKÄ TAHANSA IMPLIKOIDUT TAKUUT SOVELLETTAVISSA TÄHÄN PEHMOTUOTTEESEEN, SISÄLTÄEN KAUPPAVALMIUDEN JA SOPIVUUDEN TAKUUT MÄÄRÄTYLLE TARKOITUKSELLE, OVAT RAJOITETUT YHDEKSÄNKYMMENEN (90) PÄIVÄN AJANJAKSOLLE KUTEN EDELLÄ TÄSMENNETTY. KOHDE EDELLISEEN, TÄMÄ SONY ELECTRONIC PUBLISHING TUOTE ON MYYTY "KUTEN SE ON", ILMAN MINKÄÄNLAISTA ILMENTÄVÄÄ TAI IMPLIKOITUA TAKUUTA, JA SONY ELECTRONIC PUBLISHING EI OLE VASTUUSSA MINKÄÄNLAISIIN MILLAISIIN MENETYKSIIN TAI VAHINKOIHIN TAHANSA, JOTKA OVAT TULOKSENA TÄMÄN TUOTTEEN KÄYTÖSTÄ. SONY ELECTRONIC PUBLISHING EI TULE MISSÄÄN TAPAUKSESSA OLEMAAN VELVOLLINEN TÄMÄN PEHMOTUOTTEEN SATUNNAISISTA TAI OMISTUKSESTA, KÄYTÖSTÄ TAI TOIMINTAHÄIRIÖSTÄ OLEVISTA SEURAUKSISTA JOHTUVISTA VAHINGOISTA.

Muutamat meat eivät salii rajoituksia kuten, miten kauan takuu on voimassa ja/tai polkkeuksia tai rajoituksla johtuen vahingoista, joten edellä mainitut vastuun rajoltukset ja/tai poikkeukset eivät saata soveltua sinulle. Edellä mainittu takuu antaa sinulle erltyisen laillisen oikeuden, ja sinuilla saattaa myös olla muita olkeuksla, jotka vaihtelevat maasta toiseen.

FINLAND
Sony Music Entertainment OY
Ahventie 4b (PL 12)
02171 Espoo
Finland

DENMARK
Sony Music Entertainment A/S
Vognmagergade 7
1120 Copenhagen K
Denmark

OCEAN EUROPE LTD.

Sony Electronic Publishing
13 Great Marlborough Street
London W1V 2LP

Mighty Max © 1993
Bluebird (UK), Film Roman, Inc.,
Canal + D.A. Under licence from Bluebird (UK).

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON